

WIZ

ו ו ו ו

הירחון למשחקים מחשבי מחשקי שולחן סוגה נימנודו מבוכים ודרקונים ועוד

080040
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח
אוגוסט 1994

■ מיוחד! מופע האימים

של מורגן לה-פיי

■ מיוחס! מלך האריות

של וולט דיסני

■ מיובא! SIM CITY 2000

40

ניליון



9806083

אבל! מי שלא רוצה לשכוח אותנו יכול להשתמש עדמויות שמצוקות, להיסח תכונות ולהנח.

אז שיהיה לכם
עצה צלחה!

ג'ר

זהו העליון האחרון של מיקס
כזמן הקדום... שחק רוצה קצת
מנוחה לאסוף רעיונות חדשים!

שלום לכם קוראים יקרים!
יש לי עשורה עשיריכם!

אדז
כוח: 13
ריפוי: 15
חוכמה: 9
קסם: 1
כאויצמה: 3

כיווד קצוע: איז (היה) (הקדוים)
תכונות: שוללן, רכושני,
דעל יכולת שינוע של
חניל, מעשתמש עכונ
דמקום עמון!



בועז
היל: 10
הוכה: 20 ג'ר

כוח: 9
ריפוי: 13
חוכמה: 18 (+1)
קסם: 1
כאויצמה: 15

כיווד קצוע: גיימני
תכונות: עמון,
כריז מחשבה
יתחמן לא קטן



סרה
היל: 22
הוכה: חסני

כוח: 5
ריפוי: 3 (על תנועות)
חוכמה: חוכמת חים (18)
קסם: 1
כאויצמה: 10

כיווד קצוע: גייס די של
דועד, חליפת סיפורי-סרה
תכונות: מוח של ילד,
מאורף, אימנולסטי
ומסוכן לצינור הרגיל!



אדז
היל: 48
הוכה: 13 ג'ר

כוח: 12
ריפוי: 3
חוכמה: 4
קסם: 1
כאויצמה: 19

כיווד קצוע: חיד (של) (דוע)
אורק ומשכנתה
תכונות: אייל תנועה,
מנצח סמנת לעיתים
קיועות.



תוכן העניינים

אהלן וויזים

הפעם, כדי שתהיה לי הזדמנות לחלק לכם פרסים, החלטתי לשבץ בטור שלי, טור שכבר הופיע פעם: "התחיל לכם החופש הגדול, הא? אל תתנו לאף אחד לתקן אתכם - זו לא החופשה הגדולה ולא שום דבר אחר - זה החופש הגדול! החופש לעשות הכל ובעיקר לקרוא וויז חדש בלי שאף מישהו או משהו יפריע.

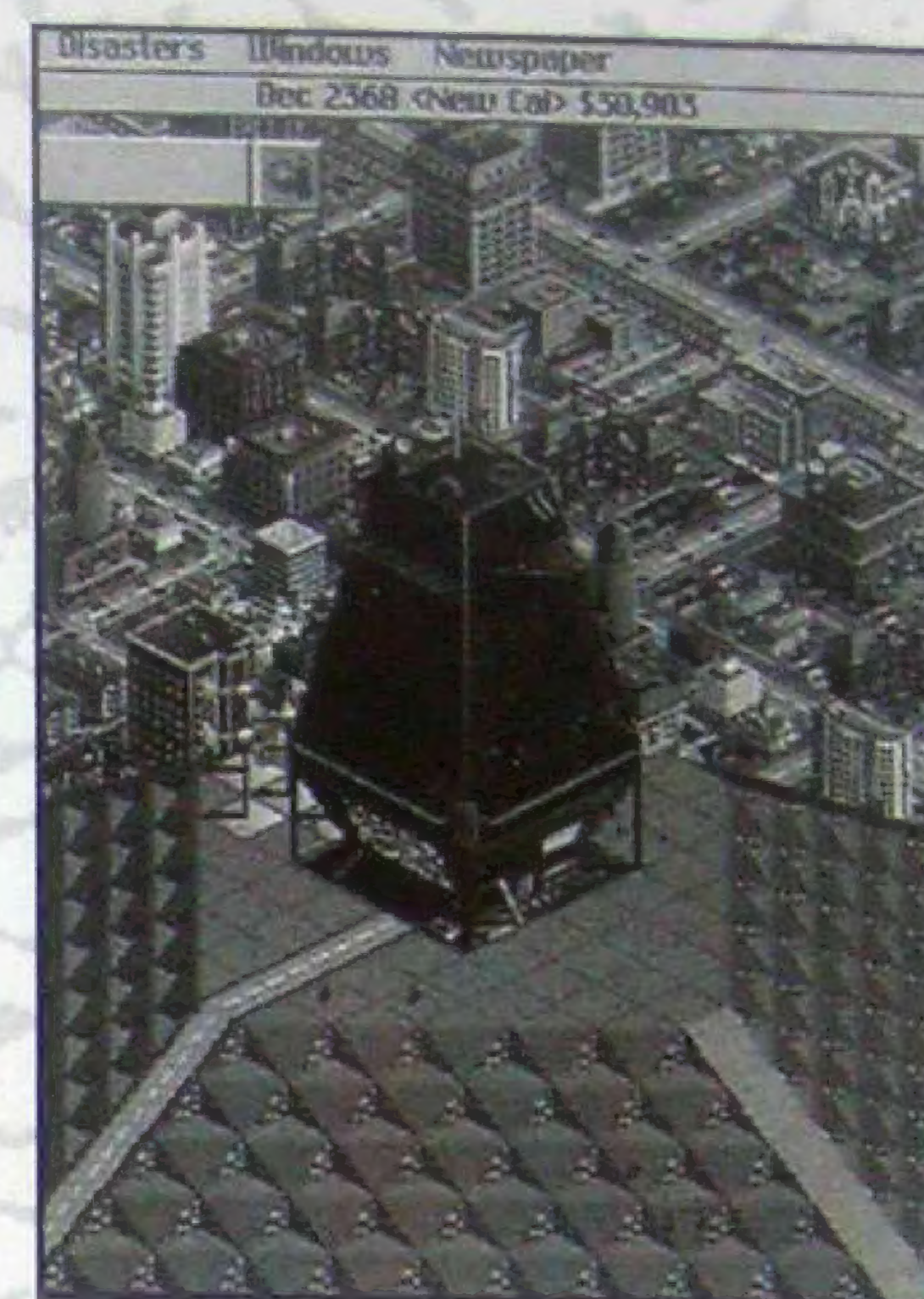
מה על שולחנו (או מה בעיתוננו) הפעם? שוב חוזר המדור "וויזים כותבים" בו מתפרסמות שתי רשימות מצוינות על משחקי תפקידים, שוב חוזרת החקירה המצולמת על עמוד כפול צבעוני - היום זו חקירה של "חולית 1", שוב חוזר נבוך במבוך עם שלב שלישי להרפתקה אבל גם עם שמות הזוכים בפתרון הסצנה הראשונה, שוב חוזר אלינו סהרון - גיבור הקומיקס הכחול של העמודים האחרונים עם תסבוכת מצוירת חדשה ושוב ושוב ושוב... בגיליון זה בדקה נבחרת וויז המפורסמת (שמסתבר שהיא הנבחרת הטובה ביותר בישראל אם נשווה אותה לנבחרת הכדורסל והכדורגל), משחק חדש "כוח המחץ" או בשמו הלועזי "STRIKE COMMANDER". אחד המשחקים הטובים, המשוכללים והחדשניים ביותר בשוק - אם לא הטוב, המשוכלל והחדשני ביותר.

נו, מה אתם אומרים? זיהיתם מאיזה גיליון הטור הזה? כתבו לי, לניר צוק "טור העורך" ומשחק המחשב כבר בדרך אליכם! בהצלחה
ניר



גיליון 40 אוגוסט 1994

- 2 קומיקס מיקס
- 4 חדשות מעבר לאוקיינוס
- 6 RAVENLOFT: PC
- 8 PC: חקירה מצולמת - MYST
- 10 PC: מכרות הזהב
- 11 PC: המחסל - שחמט
- 12 PC: FRONTIER - ELITE II
- 14 PC: טיפים
- 16 PC: CORRIDOR 7
- 18 PC: במדומי הפסיפיק
- 19 PC: REUNION
- 20 היחידה הארצית לחקירות הנאה:
- 22 מלך האריות
- 22 PC: SIM CITY
- 24 פוסטר
- 26 PC: אוספים
- 27 גיים בוי
- 29 סגה מגה דרייב
- 30 שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ
- 32 סופר גינטנדו
- 34 סקירת ספרי פנטסיה
- 36 משחקי תפקידים:
- 36 מופע האימים של מורגן לה פיי
- 41 משחקי תפקידים:
- 41 לוחמים - הדור הבא
- 44 קומיקס: סהרון
- 46 לוח



מה העניינים? בונים בניינים! -
SIM CITY בעמוד 22



מה עושים? אוספים! - 2 אוספים
חדשים בעמוד 26

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם:

מנור גולן מחיפה, ציבולסקי נמרוד מקיבוץ גבעת חיים מאוחד, בירומי נסים מעכו, זילבר יוני מכרמיאל, הריס פנינה מקיבוץ שניר, מוריניק אלון מערד, ריגלר צפי וגילי-אברמוביץ מרמלה, ארו אלעד ממעלות, דויטש עודד יבנה ויושאי שלומי מנתניה.

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: טל סלם * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, קובי קרלבוך, רוי מרשל * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסס טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 * פקס: 03-5708174 * BBS: 09-334889

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד. ה-BBS פועל בין השעות אחת עשרה בלילה ועד לשבע בבוקר. מפעילי ה-BBS אינם מספקים תשובות או עזרה במשחקים.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

סקופ חדשות מעבר לאוקיינוס ואולי גם כאן

SUPER GUN



חברת שיווק למכונות משחק הודיעה על שיווק מתאם, המאפשר להריץ משחקי מכונה ולהציגם בבית על גבי מסך הטלוויזיה. המתאם מתחבר לכל לוח אם סטנדרטי של מכונה ויש לו יציאת צליל סטריאו. הוא מגיע עם ג'ויסטיק מכונות אמיתי - הטוב מסוגו - עם 6 כפתורים. ניתן לקבל את הג'ויסטיק עם כפתור Credit ו-Start הנותנים תחושה אמיתית. מחיר התענוג בחו"ל כ-600 ש"ח, ומחיר תוכנת משחק מכונה נע בין 150 ש"ח למשחק כגון Double Dragon ו-1,500 ש"ח ויותר למשחק כגון Street Fighter Turbo.

מאת: ד"ר ויז

CHICAGO

מערכת ההפעלה החדשה של מיקרוסופט Windows 4 המכונה "שיקאגו", הינה מערכת 32 ביט אשר תחליף גם את מערכת ה-DOS הקיימת. החדשה המעניינת היא שמפתחי תוכנה ב-Windows יוכלו להעביר את התוכנה הקיימת שלהם למערכת החדשה. אחד המשחקים הראשונים שהוצגו על גבי גרסת ניסיון של שיקאגו היה DOOM! המשחקים יפעלו במהירות כפולה ובתי התוכנה הגדולים כבר מפתחים משחקי 32 ביט. שיקאגו צפויה להופיע באופן רשמי בסביבות ינואר 1995 (אם לא יהיו דחיות נוספות) ותחייב מחשב 486 לפחות.

ReNo



Media Vision היא יצרנית מוצרי המולטימדיה השנייה בגודלה בעולם. היא הראשונה בפיתוחים מעניינים כגון כונן התקליטורים הנישא ReNo, אשר זכה בפרס העיצוב בארה"ב. הכונן פועל עם סוללות או ספק כוח, מאפשר לשמוע מוסיקה רגילה כולל כפתורים ל-Play, קדימה, אחורה וכו'. יש בו תצוגה דיגיטלית של מספר השיר וניתן לחברו למחשב דרך חיבור סטנדרטי. מתאים במיוחד למחשבים נישאים ולכל אחד שרוצה מוצר יפהפה. הכונן המדהים הינו המהיר ביותר בין כונני המהירות הכפולה ולהלן הנתונים הטכניים: זמן גישה 180ms, מהירות כפולה 306kb לשנייה, תואם Photo CD, ממשק SCSI 2, מתאים לתקן המולטימדיה MPC 2. בחודש הקרוב בארץ!!!

TIGER

בקרוב! סרטים לפי דרישה. מיקרוסופט אינה נחה לרגע. הופיעה תוכנה חדשה ששמה טייגר אשר פותחה על ידה, המאפשרת לטעון לתוכה קטעי וידאו וצליל - אפילו סרטי וידאו ולהציגם. היא תואמת לכל מערכת הפועלת בשיטת Full Motion Video.

קולנוע וסרטים



כיוון שכיום ניתן להציג סרטים על גבי PC, CD32, ו-CD-I, בית התוכנה Gametek מחפש אף הוא כיוון נוסף בחיים. החברה הודיעה כי חתמה על הפקת 30 סרטי קולנוע בנושאי פנטסיה ומדע בדיוני והפיקתם לגרסה ממוחשבת. בקרוב בארץ! אגב, כיוון שאנו כבר בקטע של סרטים, סגה אמריקה הודיעה על הפקות משותפות של סרטי קולנוע עם חברת MGM בשנת 1995/6, והפיקת הסיפורים לגרסת משחק למערכות הסגה השונות.

סקופ חדשות מעבר לאוקיינוס ואולי גם כאן

כל הבלאגן האלקטרוני II



מי, מה ולמה בעולם משחקי הטלוויזיה



סגה 32X

סגה הופכת להיות דומה לסוכנות החלל האמריקאית NASA בזכות שמות המוצרים החדשים שלה. היא מייצרת חומרה המתחברת למגה דרייב והופכת אותו למערכת חדשה המאפשרת לשחק עם קלטות ותקליטורי משחק 32 ביט.

סגה - SATURN

המערכת מספקת Image scrolling, כלומר אפשרות להגדיל ולהקטין שתי דמויות בו זמנית ולאפשר בכך אנימציה תלת מימדית אמיתית יותר.

סופית, מערכת ה-32 ביט החדשה של סגה תדע לפעול עם משחקי CD וקלטות גם יחד. סגה "מאיימת" להתחרות באיכות מכונות המשחק.

100,000 פוליגונים בשנייה במהירות שרון של 100 Mhz! בעברית פשוטה הדבר אומר המון גרפיקה מהירה מאוד. נינטנדו הודיעה ש-300 בתי תוכנה חתמו חוזה להפקת משחקים עבור המערכת, שמחירה המשוער הוא \$250!! מריו ידידינו כבר מופיע בגרסאות הבדיקה של המשחקים הראשונים, וכפי שאתם יכולים לראות, המערכת מאפשרת לשלב אנימציה מצוירת עם תמונות וידאו דגומות כרקע.

נינטנדו - Project Reality

הטלוויזיה העתידיים. המערכת צפויה להופיע מתי שהוא במהלך 1995. עם מעבד רב עוצמה של 64 ביט, מעבד גרפי של החברה המובילה בעולם בתחום הגרפיקה Silicon Graphics, אין ספק של-Project Reality תהיה נגיסה גדולה בשוק.



הכוח של המערכת מאפשר להציג

Project Reality הינה המערכת המדוברת ביותר בתעשיית משחקי

FX (NEC)

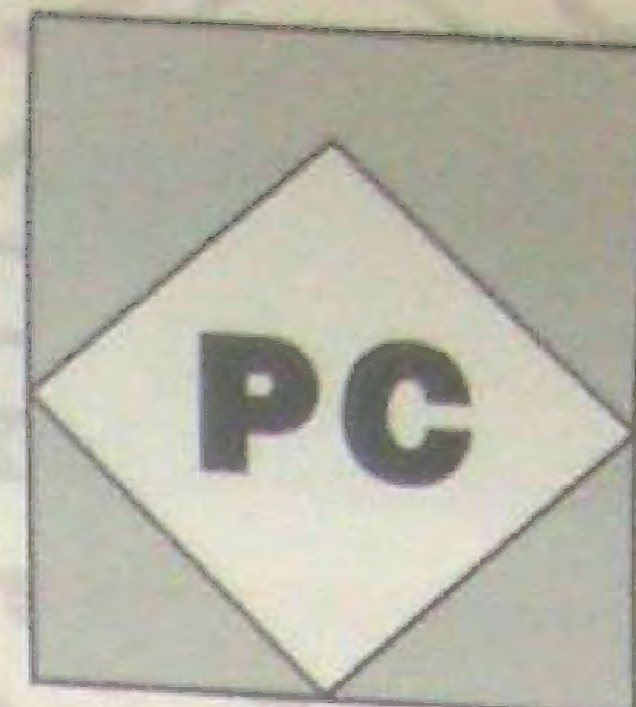
מערכת המשחק החדשה של 32 ביט תוצרת NEC, תאפשר להציג 30 תמונות מסך מלאות בשנייה כמו איכות של סרטים מצוירים, הודות לטכנולוגיית JPEG החדשנית של דחיסת וידאו ולא שיטת ה-MPEG. מבלי לבלבל יותר מדי, הדבר יאפשר כמובן גרפיקה באיכות גבוהה יותר. 170 בתי תוכנה אמורים לייצר משחקים עבור הצעצוע החדש כולל NEC עצמם. אגב, המכשיר שאמור להיות משווק לקראת חג המולד יקרא כנראה בשם אחר...

סוני PS-X

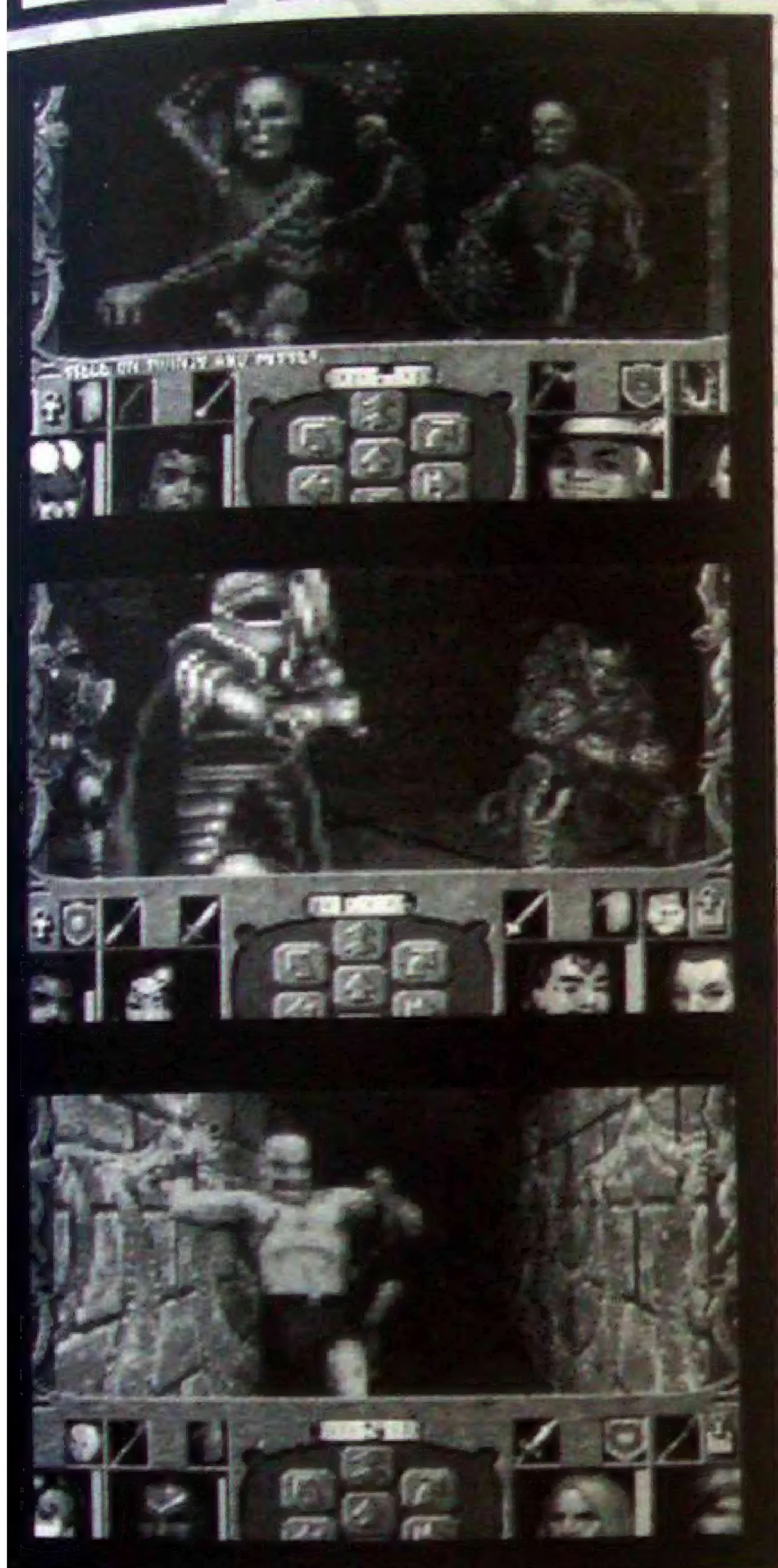


נשמח לספר פרטים נוספים אודות מערכת המשחק 32 ביט הזו, אך הסודיות סביבה גדולה מזו של הכור הגרעיני בדימונה, המכיל 80 פצצות אטום ו... מה שאנו כן יודעים הוא שהנתונים הסכניים דומים להפליא לאלו של סגה Saturn. המערכת תומכת בגרפיקה מהירה מאוד של 360,000 פוליגונים לשנייה. המערכת תומכת במשחקי CD בלבד. תמונת המצב בנוגע לתוכנה אינה ברורה. סוני אינה סגה או נינטנדו ועדיין, אך 3 בתי תוכנה יפנים גדולים רשומים לפיתוח משחקים.

RAVENLOFT



מאת: דוד אידלס



בנגיחות ושריטות, וגורם לשיתוק ולמחלת דיקבון מבהילה. לא מישוהו שכדאי להיתקע איתו במעלית.

הנשקים אינם מעניינים כל כך כמו הקסמים, 60 במספר, המפוזרים בין שש רמות של ניסיון. לכל אחד מהם יש אפקטים גרפיים מעניינים וייחוד משלהם, ורוב קסמי הרמות הגבוהות חזקים מאוד. כמובן, אל תשכחו שרק כמרים וקוסמים יכולים להשתמש בקסמים. בכל זאת, המשחק הוא לא רק על לוחמה ומפלצות - יש כאן המון דמויות ידידותיות

לסביבה. קל להיכנס עימן לשיחה: אם תלחץ על הדמות שעל גבי מסך המשחק, תוכל לקבל אפשרויות בחירה של כמה שאלות או תגובות. זה לא מתוחכם במיוחד, אבל יש כל כך הרבה דמויות המספקות אינפורמציה, שאין צורך ביותר. כמה מהן אפילו יצטרפו לקבוצתך אם תבקש מהן בנימוס.

חוץ מהתקלויות במפלצות ודמויות שונות, המשחק מוצף בפאזלים הרגילים של פתיחת דלתות, משימות (מצא חפץ בכדי לזכות בטובה) ובעיות (השלם את החידה בכדי להמשיך במשחק). כפי שציפית זה מתחיל קל והולך ומסתבך ככל שתתקדם במשחק. זה לא כל כך מקורי - אבל בכל זאת כיף ויש גם כמה הפתעות חדשניות פה ושם.

כל האלמנטים הללו מחזקים על ידי האיכות הטובה של הגרפיקה והקולות. הליווי המוסיקלי הוא אחד הטובים שנשמעו במשחקי תפקידים - שום דבר מרשים, פשוט רקע טוב ואווירתי למשחק. בקיצור: המשחק הזה הוא טוב מאוד. הוא גדול, רחוס בפריטים ויספק אתגר ממש לכל המעוניין במשחק תפקידים. אם מקוריות לא חשובה לך במיוחד, ואתה מחפש משהו שיעניק לך שעות של הנאה, RAVENLOFT יספק לך חווית משחק מקצועית ומבריקה.

עם הופעתו של המשחק RAVENLOFT, מנסה חברת SSI לשלב איכות טכנית עם חוויה עמוקה של משחק תפקידים. למרות הפתיחה הרגילה של נאום על השמדתו של דראקולה בכדי לברוח מהעולם החשוך הזה, ברגע שתתחיל את המשחק תמצא כמה שינויים.

מחולל הדמויות הוא המקום בו מתחיל כל הכיף. אתה יכול לבנות דמויות משלך או להשתמש בדמויות שהמחשב יצר עבורך. ברגע שבחרת את קבוצתך, מגיע זמן האקשן. רעיון טוב הוא לקרוא את חוברת ההסברים לפני כן, מפני שיש כמה היבטים של שימוש בנשק, הסלת קסמים, שימוש בחפצים שונים וחיפושים אשר לא יהיו ברורים מיידית. כאשר תתקדם, תגלה שזה חכם מאוד לשמור את המשחק לעתים תכופות, לפחות עד שתכנס לקצב המשחק. זכור גם כי שימוש בקסמים ובכוח הקדמי שלך בכדי לנצח את אויביך הוא חשוב ורצוי - אבל כדאי גם לנוח בכל עת שתוכל.

המכניקה דומה לזו המצויה בסדרות של אולטימה UNDERWORLD. התווה מתבצעת על ידי לחיצה על חיצו כיוונים הנמצאים בתחתית המסך, או בלחיצה במקום הנכון על גבי מסך המשחק עצמו. חבל שאין אפשרות להסתכל למעלה ולמטה - משהו שהוסיף המון לאווירה של משחקי האולטימה. השליטה בכיוונים די גמישה כאמור, ובכל זאת בתחילת המשחק קל מאוד ללחוץ על הכפתור הלא נכון של העכבר, ולעשות משהו טיפשי כמו לזרוק את החפץ אותו מצאת הרגע, למשל. בנוסף, יש המון אזורים במשחק בהם אתה נתקע אחרי גוש של עצים, למרות שלפי הגרפיקה אתה היית יכול לעבור ביניהם. החיפוש אחר המכונה המושלמת עדיין נמשך...

חוץ ממסך המשחק הראשי עם מבט תלת מימדי של השחקן הראשון שלו, יש רק מסך אחד עיקרי ב-RAVENLOFT: תפריט החפצים. זהו מסך אינפורמציה קל לשימוש, בעל צורה מרשימה המעוצב בדיוקנות. רוב האינפורמציה נמצאת במרחק של כמה לחיצות עכבר, והמעצב הצליח לדחוס את ארבעת האנשים, הנתונים שלהם והיכולות הקסומות שלהם, למסך אחד. זה לא קל בכלל. הנסיגה העיקרית היא השימוש בכמה חפצים כמו משקאות. בכדי להשתמש במשקה, עליך לשים אותו ביד הפועלת של הדמות, לצאת למצב הפעולה ואז להפעיל את היד המחזיקה את המשקה. זה קצת רשלני ולא כל כך שימושי באמצע הקרב.

הצד הטוב יותר - הרבה יותר - הוא המיפוי האוטומטי, אשר מאפשר לך להוסיף הערות. ניתן גם לשמור ולהדפיס אותו. זה גם עוזר לך למצוא את ריכוזי החפצים במשחק: פיסת אדמה ריקה יכולה הרי להטעות אותך - תסתכל במפה ואולי תגלה כמה חפצים. המיפוי הוא טיפוסי למשחק RAVENLOFT, המקדיש תשומת לב רבה לפרטים ולרובגויות. אין דוגמה מוצלחת יותר מכמות המפלצות המוכנות להשמיד את קבוצתך, והסוגים השונים של נשק המופקדים בידיך כדי לנצח אותן. בסך הכל יש 33 סוגים של מפלצות הכוללים את הוורגים הפשוטים הדומים לכלבים, לורד הגואולים ועוד. הסופר גואול הזה, למשל, גיזון מגוף חי, תוקף

אוהב לשחק אותה?

סולו / ארז



נראה אותך מעיז ב-WIZ

הירחון למשחקי מחשב. שולחן.
טלוויזיה. חפידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף
ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים,
צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש
כל חודש מחדש.
מהר מאוד תלמד שהדרכון לא נורא כל כך.
לכל מערה יש פתח ויציאה
ולכל משחק יש סוף והתחלה.
רוצה טיפ מנצח לסיום!!

עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ
המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

מבצעים לחודש אוגוסט
ברשת חנויות באג

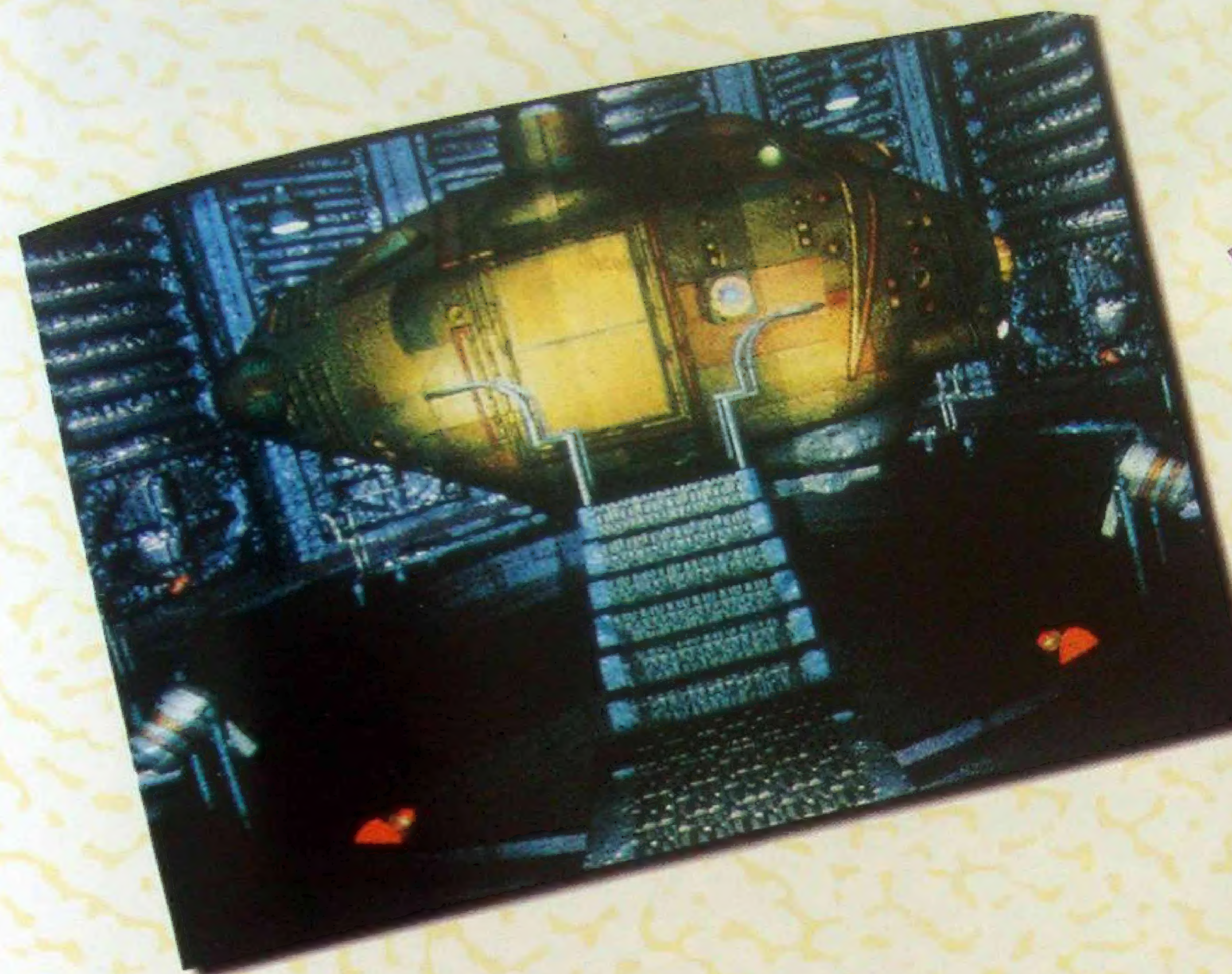
20% הנחה למנויי WIZ
עם הצגת כרטיס חבר
תלוש זה מקנה הנחה של 20% בעת רכישת
משחקי מחשב של באג או מיראג'
ברשת באג בלבד. * יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
טל': 03-5794711, 03-5702654
ברצוני לחתום על מנוי לווז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

רשימת מתנות

- | | | |
|-------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> מכשיר טריס | <input type="checkbox"/> משחק ל- PC סופר קוף | <input type="checkbox"/> משחקים : |
| <input type="checkbox"/> כובע מצחיה | <input type="checkbox"/> מדריך בזק 3 Corel Draw | <input type="checkbox"/> פלאשבק |
| <input type="checkbox"/> עם מאוורר | <input type="checkbox"/> מעבדת לימוד לשפת BASIC | <input type="checkbox"/> שר הטבעות |
| | <input type="checkbox"/> מדריך בזק 3 QUATTRO PRO | <input type="checkbox"/> אלופי הפסיפיק |

- | | | |
|---|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> אני מנוי חדש/ה | <input type="checkbox"/> אני מחדש/ת | <input type="checkbox"/> הוראת חיוב בכרטיס אשראי: |
| <input type="checkbox"/> שם משפחה ופרטי | | וזה / ישראלכרט / דיינרס (הקף בעיגול) |
| <input type="checkbox"/> תאריך לידה | | שם בעל הכרטיס |
| <input type="checkbox"/> רחוב | | כתובת |
| <input type="checkbox"/> עיר | | טלפון |
| <input type="checkbox"/> טלפון | | מספר ת.ז. |
| <input type="checkbox"/> מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' | | בתוקף עד |
| <input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 140 ש"ח | | מספר כרטיס |
| <input type="checkbox"/> במזומן עבור 14 גיליונות. | | חתימת בעל הכרטיס |
| <input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח | | הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 |
| <input type="checkbox"/> במזומן עבור 28 גיליונות. | | תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית. |



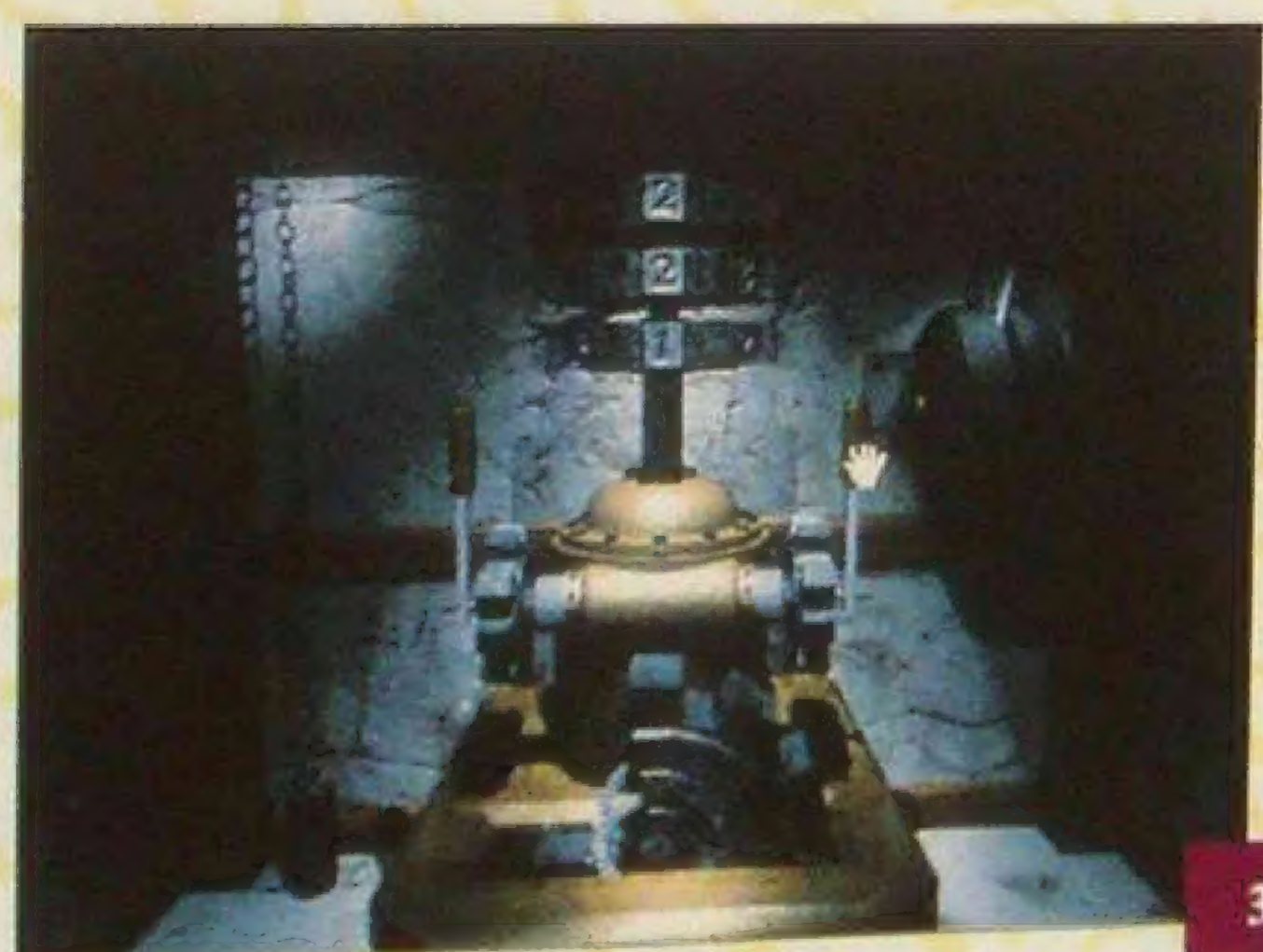
MYST

המשחק נכתב במקורו על מקינטוש תוך שימוש מירבי בכל האמצעים הגרפיים שהוא מאפשר. אתה מגלה את עצמך בארץ חלומות המתבססת על ספרים שמישהו כתב. ככל שהוא כותב אותם - כך היא מתפתחת.

איך נפלת לשם? איך תצא? זו שאלה: כל שביכולתך לעשות הוא להפעיל את הראש ולקרוא כל דבר שתמצא. אגב, בכל העיתונים בעולם קיבל המשחק ציונים מקסימליים.



1 הגוף פסטוראלי. כל מה שיקרה לספינה באמבטיה - יקרה גם לספינה בגמל. הכוכבים יעזרו לך.



3 שתיים-שתיים-אחת. נכון, זהו המספר, אך איך אפשר להגיע אליו אם הגלגל נע בזוגות?



5 בלי מגדל מים מלא במים - שום דבר לא יעבוד בארץ העצים.



2 המגדל - הוא המקור לרמזים. צריך רק לדעת לסובב אותו.



4 סוף סוף נפש חיה! שני האחים נותנים לך משימות.



6 המוביל הארצי - כיוון הזרימה חשוב מאוד!



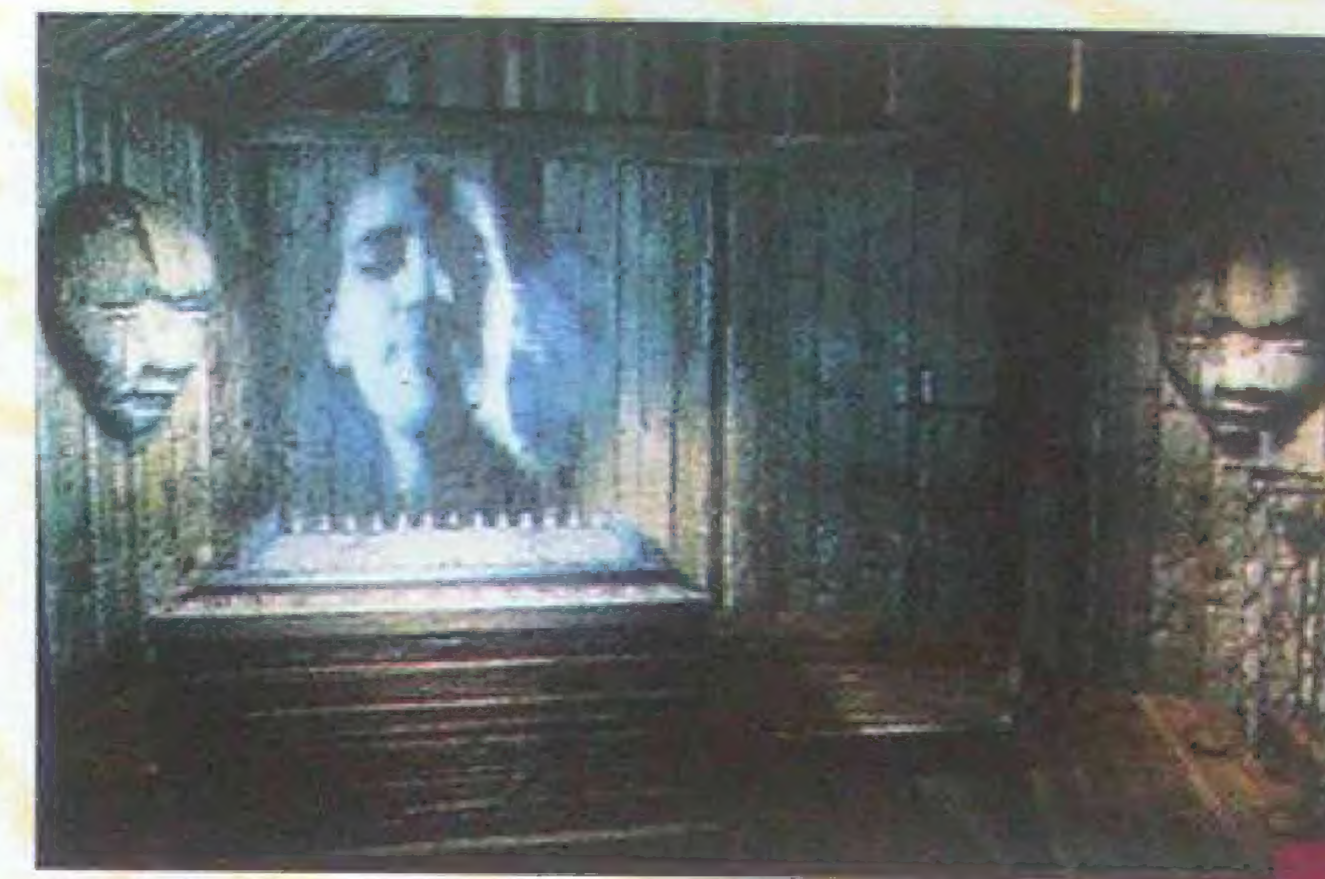
חִקְרָה מְצוּלָמָה



15 כן, זה מה שמסתתר מעל המעלית.



11 למי שאין חוש שמיעה טוב יש סיכוי קלוש להגיע לארץ הקולות.



7 לכל אחד מהאחים משחקים וסטיות משלו.



16 הבריכה הזו יכולה גם למסור הודעות מכריעות לגביך.



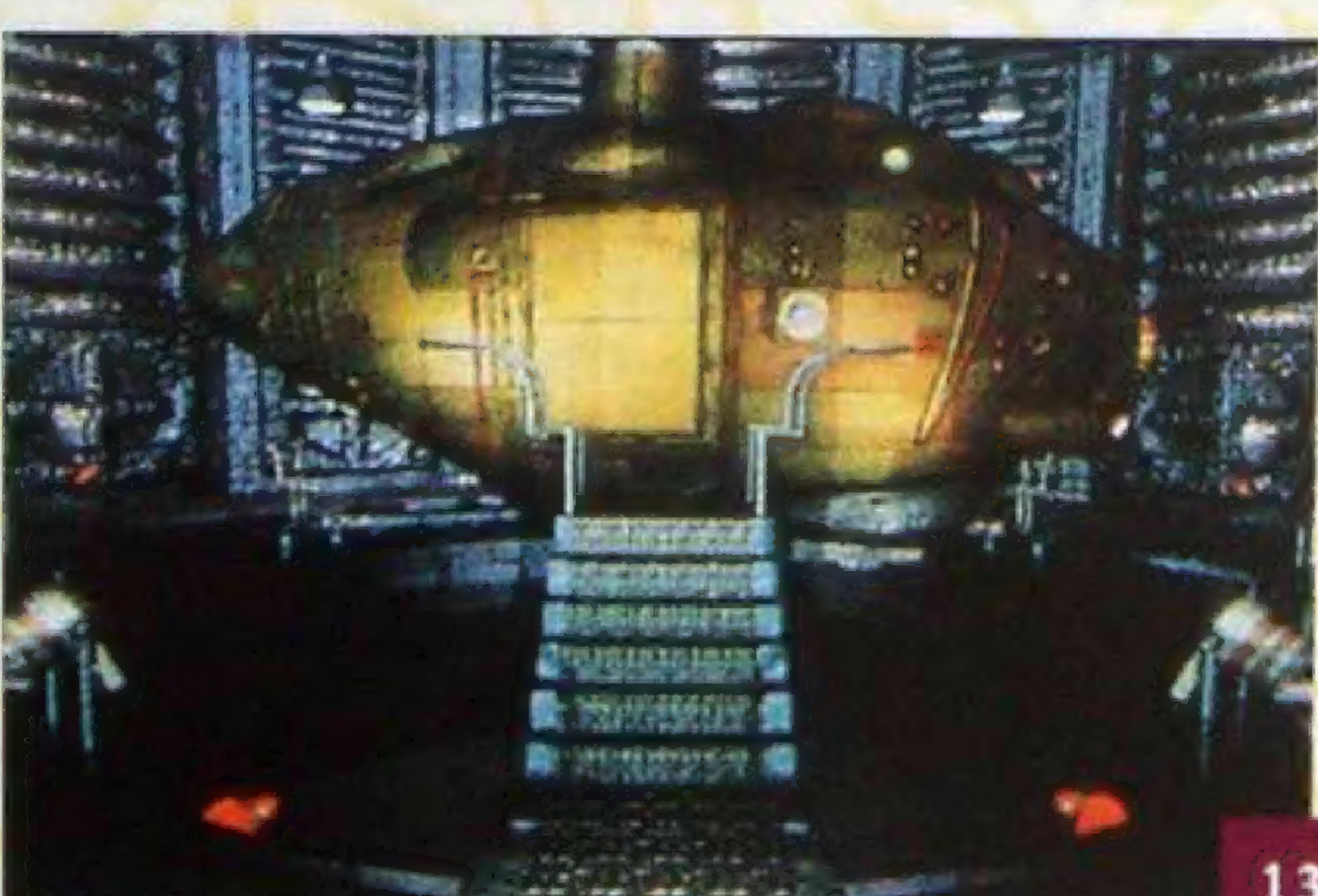
12 אחרי שהפעלת את כל המכשירים, מצא את התדרים על ידי החיישן המרכזי.



8 השתמש במשאבת מים כדי לפתוח את הקופסה בה מצוי המפתח למגדל.



17 אבא'לה. תן לו את הדף, שחרר אותו ואולי במשחק הבא הוא יעזור לך לצאת.



13 צוללת? רכבת הרים? מהו לכל הרוחות דג הזהב הזה?



9 בלי חשמל אי אפשר לראות כלום. חשוב מאוד להטעין את המצברים.



18 החטא ועונשו: כל אחד מקבל את מה שמגיע לו.



14 אם תצליח לסוכב את המבצר תדע גם את הקודים שיעזרו לך לצאת מהארץ.



10 חשוך לך בחוץ? מצא את המעבר הסודי ולאחר מכן חשוב איזה כפתור מדליק את האורות.



עושר פרוע על הכוכב זארג



מאת: דינה שונרא
 "חשוד כמו האופל ולח כמו הטל
 הפחד כפול והעונג - בכלל -
 השמש בחוץ והגשם מעל:
 חשוד כמו האופל, במכרה הקלל"
 - שיר כורים אמריקאי
 העולם התת-קרקעי הפעיל את
 קסמו גם על חברת מילניום, במשחק
 "מכרות הזהב".

יש הילה של כסף בחיפוש אחר זהב:
 בכל פעם שמתהלכת שמועה שיש זהב,
 איפה שלא יהיה, נוהרים לאתר ולכל
 סביבותיו כורים פוטנציאליים. זה קרה
 באזור סן פרנסיסקו בשנת 1849 - ואפילו
 מארק טוויין שמע את קריאת הזהב; זה
 קרה בדרום אפריקה, וכל הזהב הפך
 לקרוגר-ראנדים ומימן את שלטון
 האפרטהייד, שסוף-סוף חוסל; עכשיו זה
 קורה על כוכב הלכת זארג.
 כרגיל במקומות כאלה, תנאי השטח
 של אזור החיפוש קשים מדי עבור בני
 אדם. ככובש נאור, תשכור לך חמישה
 פועלים מקומיים ותתחיל לפקח עליהם,
 בנוסח "אתה שם, השמן! תתחיל לחפור
 למטה! אתה שם! ג'ינג'י! תחפור ימינה!".
 עניין שכירת הפועלים מסוכך, משום
 שעליך להרכיב את הצוות על טהרת אחד
 מארבעת המינים שהתפתחו על כוכב
 הלכת. לא קוראים להם לולב, אתרוג, הדס
 וערבה אלא בשמות חוץ-עולמיים אחרים.
 לכל מין יש דרגה אחרת של תכונות יסוד
 (כמו במשחקי תפקידים), כולל כוח,
 סיבולת, מהירות חפירה (עניין חשוב - כי
 הזמן מוגבל לחודש אחד), סבלנות,
 תוקפנות, חוכמה, כוחות מיוחדים, עוצמת
 טלפורט וכוח ריפוי עצמי.

"או בואו אלי, חברים צעירים
 חפשו גורלכם במקומות אחרים
 המכרה האפל יכשף נשמתכם
 זה כבר יורום במקום זרם דמכם..."
 בעצם, גם משחקים על כרייה נוטים
 להיות ממכרים. בשונה מהמשחק "כורי
 הזהב", שסקרנו בוויז 11, במשחק "מכרות
 הזהב" תוכלו גם לבצע כמה החלטות
 אסטרטגיות בנושא כרייה וחיפוש. חוץ

למשחק, התופעה השנייה בעייתית
 במיוחד. כלומר, אתה משחק לך במרץ,
 עובר לרגע למחשבון בתוך Windows, כדי
 לחשב מה ערך הזהב והאבנים הטובות
 שצברת עד כה, וכשאתה חוזר למשחק -
 כוכב הלכת זארג נראה כמו סדום, ביום
 שאחרי הגופרית!
 עוד בעיה שקשורה אולי בתיעוד ואולי
 במשחק, והיא עגומה למדי: אי אפשר
 לצאת מהמשחק הזה! אחרי שגמרתי לנסות
 את כל האפשרויות המעניינות (ועוד כמה)
 ורציתי לחזור לענייני כתיבת כתבה זו,
 היה עלי לבלות עוד כמה דקות בלנסות
 לצאת בחזרה ל-DOS, אז עוד כמה דקות
 בלקלל ואז עוד חצי דקה בלעשות Reboot
 למחשב. התיעוד, בכל מקרה, לא עזר לי
 בדרך החוצה.

ואולי כשאותו ושנים יחלפו
 מחצבים יקרים מגופי יתהוו
 ואביט מדלתו של ביתי במרומים
 לנוד לכורים שעצמותי עוד חופרים...
 אז האם כדאי לצאת למסע אל כוכב
 הלכת זארג? כן, אם משחק אסטרטגיה
 נראה לכם מעניין. כן, אם מוצא חן
 בעיניכם משחק שהניקוד בו הוא במונחי
 כספים. לא, אם אתם לא ממש זריזי
 אצבעות (קשה לכוון את הכורים שלכם).

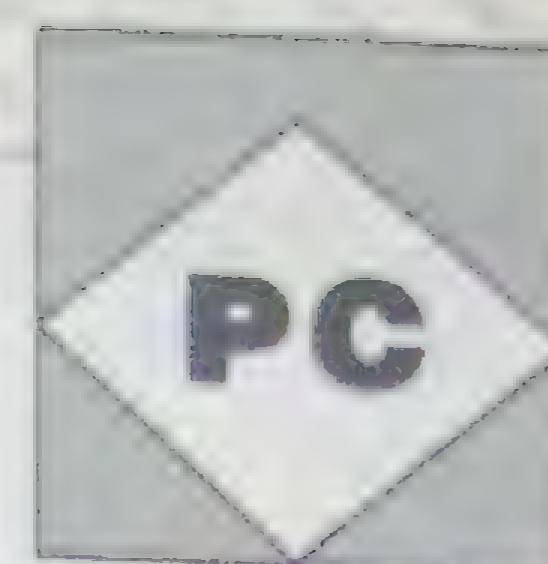
מזה, במשחק הזה אתם עשויים למצוא גם
 אבנים טובות, לא רק זהב.
 בתחילת המשחק, הכורה האמין
 מצביע על אזור במפה, אליו יישלח צוות
 הכרייה שלו. כצפוי במשחק המתנהל על
 כוכב לכת אחר, השמות הם לא מהעולם
 הזה. תחילת הכרייה מתבצעת באזורים
 אז'רג או דהובס, אך לאחר שמוצה
 הפוטנציאל שלהם, תוכל לחפש באתרים
 האקזוטיים דו'ני, קלינדייק ואפילו באזור
 הכרייה שאת שמו הכי אהבתי: דינה!
 "רבים הגברים שראיתי כיום
 החיים כל הזמן רק כדי לעבוד
 כמכור לסמים, אלכוהול או קלפים
 קשה לעמוד בפיתוי המכרות..."
 ניכרת ההשקעה הרבה שנעשתה
 בגרפיקה של המשחק ובכל אופן,
 בגרפיקה שמסביב למשחק. התמונות
 הסטטיות מרהיבות, חוץ-עולמיות ובכלל
 - 10. קשה לעומת זאת להשתמש במספר
 10 כדי לתאר את קטעי האנימציה, שהם
 לב המשחק. כל אחד ממיני החופרים זכה
 להנפשה משעשעת וגם אזור המכרות לא
 קופח - אבל הרמה היא לא משהו. הייתי
 מצפה לקצת יותר במשחק מודרני,
 שמתהדר גם ביכולת לרוץ בתוך
 Windows.

כל העניין עם Windows הוא בעצם
 סוג של בלוף, כי המשחק רץ בחלון DOS
 ומה שיותר חמור, הוא מאבד את כל
 הגרפיקה שלו אם אתה עובר בחזרה
 מהמשחק לתוך Windows ואז בחזרה

ציונים:	
גרפיקה	***
קול	???
כיף	***
המשחק בכלל:	***
למי שחולם על כרייה.	

CHESS WARS

TERMINATOR 2



מאת: קובי קרלכך

הבה ונפתח בהכרזה: המשחק "שליחות קטלנית 2" - מלחמות שחמט" הוא משחק יפה, שמשלב בתוכו גם שחמט וגם גרפיקה יפה.

כולכם בוודאי מכירים את הסיפור (אך אני אחזור עליו בכל זאת, למען אלו שלא מכירים אותו): לפני מספר שנים שלחו המכונות של סקיינט מחסל מן העתיד, כדי לחסל את שרה קונור, שבנה עתיד להיות מנהיג המורדים. גם המורדים שלחו מיישהו, אך לא מחסל אלא אדם רגיל שתפקידו היה להגן על שרה קונור. המכונות נכשלו, וכעת הן מגסות שוב. הפעם המטרה היא בנה של שרה קונור - ג'ון קונור.

משחק זה אינו משחק פעולה, שבו המנצח הוא זה שהורג יותר, אלא משחק שחמט. שבו מי שחכם יותר מנצח. אתה משחק בכלים הלבנים ועליך לנצח את הכלים השחורים, שהם למעשה הרובוטים של סקיינט, שבראשם עומד המחסל מהדגם החדוש. אם תנצח - הסיוט יגמר, וסוף סוף נוכל לחיות בלי לדעת מה טומן לנו העתיד, ובצפייה שהעתיד יהיה ורוד יותר וכך לפחות נאמר לנו בסרט). אם תפסיד - עזוב, יותר טוב שלא נדבר על זה - ושלל תפסיד.

משחק זה דומה מאוד ל-BATTLE CHESS, שאותו בוודאי רבים מכם מכירים. במשחק זה משחקים לפי כללי השחמט, ופשוט לאחר כל מהלך שבו אחד הכלים נאכל על ידי כלי אחר, המחשב מראה מעין סרטון שמתאר את הקרב בין הכלים. במקרה אחד לדוגמה, רואים פרש לבן (שלך) יורה טיל כתף ומפיל רובוט של סקיינט, ובמקרה אחר

רואים רובוט יורה לייזר על חייל ומשמיד אותו.

המיוחד במשחק זה הוא שכל הכלים בנויים על פי דמויות מהסרט. אתה משחק בכלים הלבנים, והמחשב - בכלים השחורים. כלי המשחק הוא לוח שחמט רגיל של 8 על 8 משבצות כדי להקל עליכם וכדי שתקבלו מושג רחב יותר על המשחק, החלטתי לתאר את כלי המשחק: הכלים הלבנים: החייל -

Freedom Fighter. שירת תחת ג'ון קונור בשנת 2029.

הרץ - ג'ון קונור (רכוב על אופנוע), הוביל ב-2029 את המורדים נגד המכונות. הפרש - Miles Dyson. השתמש בחלקים מהמחסל הראשון שנשלח לחסל את שרה קונור, כדי לחקים את סקיינט.

הצריח - Large Freedom Fighter. גם הוא שירת תחת ג'ון קונור.

המלך - T-800 Terminator. נשלח להגן על ג'ון קונור מפני ה-T-1000. המלכה - שרה קונור, אמו של ג'ון. הובילה את מסע הצלב בעבר להשמדת סקיינט.

הכלים השחורים: החייל - Centurion.



מכונת המלחמה של סקיינט.

הרץ - T-1000 Terminator. דגם ניסיוני, שנשלח לעבר כדי לחסל את ג'ון קונור, כשהוא היה עוד ילד.

הפרש - flying Hunter Killer. כלי טיס משוריין. הוא צד והרג את חברי המחתרת מן האוויר.

הצריח - HK Tank. כלי תקיפה קרקעי משוריין היטב.

המלך - Endoskeleton (male). שירת בשדה הקרב ב-2029 בתור מחסל של חברי המחתרת.

המלכה - Endoskeleton (female). גם היא שירתה בשדה הקרב של 2029 בתור מחסלת של חברי מחתרת.

אני מקווה שתצליחו לנצח את סקיינט ולהציל את העולם, ואני גם מקווה שתיהנו מהמשחק. אם לא, לא נורא! מחר בקנה עוד CD (או שלא). לאלו מכם שאין להם סבלנות לראות את סרטוני הקרבות, הדיסק מכיל גם משחק שחמט 3D רגיל. אז אתם רואים - המשחק העתיק והנחשב בעולם יכול להיות גם מעניין ואטראקטיבי לפעמים. מה גם שהוא משלב מדע בדיוני וסרט שובר קופות בתוכו.

ציונים:

סוג המשחק - מחשבה (שחמט) + סרטוני קרבות
גרפיקה - * * * * * וחצי
קול (כרטיס קול) - * * * * * וחצי
כיף - * * * * *
כללי - * * * * *
שווה את המחיר? למי שממש אוהב שחמט או למי שכיסו אינו מאפשר קניית CD יותר טוב.



מאת: שחקן בן-צור

לפני הרבה הרבה שנים, כשהמחשבים עדיין היו בחיתוליהם, נמכר משחק מרהיב בשם "ELITE" (עילית). משחק זה לא היה בעל גרפיקה מדהימה והצלילים גם הם לא יזכרו לטובה, אבל העלילה היתה מהטובות שנראו באותה תקופה. בעוד משחקים רבים ניסו לנצל באופן מירבי את הגרפיקה (עד 4 צבעים) והצלילים - התרכז המשחק הזה בעלילה.

רבים מאלה המשחקים במחשב, יגידו לכם כי הדבר החשוב ביותר במשחק הוא זמן המדף שלו (משך הזמן שאפשר לשחק בו מבלי להשתעמם). גם אם משחק הוא בעל גרפיקה מדהימה וצלילים של תזמורת סימפונית, הוא ייזרק לפח אם יחזור על עצמו או יפתר במהירות רבה מדי.

מאז אותה תקופה התפתחו המשחקים, אולם המדד הזה נשאר תקף ונכון, ואם תשימו לב, המשחקים בעלי העלילה המרתקת ביותר אכן זכו לתשומת הלב המירבית (הנסיך הפרסי, האורח השביעי, בודד באפילה וכד').

"FRONTIER" הינו המשך לאותו משחק מפורסם - "ELITE". כמו במשחק הראשון, הדגש בו הוא על העלילה ופחות על הגרפיקה והמוסיקה. אמנם הגרפיקה צבעונית ומשתמשת בפוליגונים, בעוד המשחק הראשון השתמש בקווי מתאר בלבד - ללא מילוי, ונשמעת ברקע מוסיקה קלאסית כדי לתת אווירה של "אודיסאה 2001" - אבל העיקר מתרכז שוב בעלילה.

אתה הוא ג'יימסון ג'. ג'וניור, ובתאריך 1 בינואר 3200, קיבלת בירושה מסבך חללית מטען קטנה בעלת קיבולת של 4 טון. מה שתעשה בה תלוי בך - אתה יכול להעביר מטענים עד סוף חייך ולהרוויח את לחמך או להצטרף לאימפריה, להיות רוצח שכיר ולהרוויח נוספיק כסף כדי לקנות חללית פאר.

בשנת 3200 קיימים שלושה גופי שלטון מרכזיים - האימפריה, הפדרציה וה-ELITE, שהיא קבוצת בחורים עצמאית שגם מתנהגת בהתאם. בתחילת המשחק אתה מתחיל "נקי" - ללא כל תיק פלילי אצל אחד מגופי השלטון. לרשותך עומדת ספינתך הרעועה - פשוטו כמשמעו - שיכולה לשאת כאמור רק 4 טון וצריך לזכור כי יש להתחשב בדלק שתופס כטון, ולרשותך עומדים 100 דולר. מסתבר שגם בשנת 3200 המטבע העיקרי הוא דולר -

ישנם דברים שפשוט לא משתנים: בכסף זה עליך לקנות ציוד, לטוס לכוכב סמוך, למכור אותו במחיר גבוה יותר ולהרוויח מספר דולרים נוספים. בכסף זה תקנה ציוד נוסף וחוזר חלילה.

בנוסף לשיטה זו תוכל לקבל עליך משימות שונות מגופים שונים, כמו: צבא, אנשים פרטיים, תאגידים וכד', בין המשימות תוכל להעביר חבילות לאותו כוכב - הן לא תופסות מטען רב ולרוב תרוויח כמה מאות דולרים עליהן, להעביר מסמכים סודיים של הצבא וכד'.

תוכל להמשיך בשיטה הבטוחה הזו כל הזמן (ויכרו, למשחק אין סוף) ולהרוויח דולר פה ודולר שם... אבל תוכל גם להרוויח עשרות אלפי דולרים ב-"מכה אחת" אם תחליט לעזור למישהו "להיפטר" ממישהו לא-אהוב בכוכב אחר, או להעביר סחורה לא חוקית. בקטע זה יתחילו לרדוף אחריך המשטרה או אנשים אחרים החומדים את הסחורה המבוקשת (כגון איברי אדם להשתלה). תיקים יפתחו נגדך וערכך בשוק "המבוקשים" יעלה בהתאם.

בעזרת הכסף "הקל" שתעשה תוכל - תצטרך למעשה - לקנות ספינה גדולה יותר שיכולה לשאת כלי נשק "כבדים" יותר, שיש לה מנועים טובים יותר לתנועה טובה ומהירה יותר וכמובן לשאת מטען רב יותר בבת-אחת. בחלליות מתקדמות תצטרך לשכור אנשי צוות נוספים וזהירות - הם יכולים להתמרד, להם תצטרך לשלם משכורת, ותוכל להסיע אנשים תמורת תשלום, בין אם הם נמלטים או סתם מחפשים אמצעי תעבורה.

קטע הקרבות במשחק הוא קשה. הוא מתנהל במהירות ומקנה למשחק אווירה של סרט חלליות בקצב מהיר. בגלל המהירות, קשה לפגוע בחלליות שתוקפות אותך ולא תמיד הטילים שתשגר יפגעו במטרתם וקיימים אמצעים להתחמק מהם. יש לזכור כי כל זמן שהייה נוסף בחלל מבזבז דלק, ולעתים קרובות יש לקחת גלון נוסף של דלק לחללית במסע. תוכל כמובן לברוח על ידי שימוש ב-"קפיצת על-חלל", אולם במקרים מסוימים יוכלו להתחקות אחריך ואז סתם ביזבזת דלק לחינם. אם דאגת להתקין מראש בחללית חללית חילוץ קטנה, תוכל להשתמש בה כדי שתביא אותך למקום המבטחים הקרוב ביותר.

למשחק אין ממש סוף - וזה מה שעושה

Elite 2



למרחקים ארוכים בדיוק כמו בסרטים - יש פתרון... FRONTIER!

ציונים

סוג משחק: חלליות
גרפיקה: וחצי
צליל:
כיף:
כללי:

שווה את המחיר? למי שאוהב משחקים חכמים ומתוחכמים...

דרישות מערכת:

מחשב: 386 ומעלה.
זיכרון: 2 מגהבייט.
מקום בכונן הקשיח: כ-4 מגהבייט (כולל מקום שמירה).
רצוי: עכבר, כרטיס קול.

קרבות או סתם טיסה) ואיזה (אם לשמוע את כל 10 הנעימות או רק חלק מהן). העלילה אינה מורכבת רק מטיסות וקרבות פשוטים ויש להפעיל מחשבה רבה בקבלת החלטות. לדוגמה, אתם יכולים לקבל מידע על יבוא ויצוא של כל כוכב. עליכם להביא לכל כוכב (על מנת להרוויח כסף) את הדברים אותם הוא מייבא. את אותם דברים יש לקנות בכוכב שמייצא אותם (יש כ-30 סוגי סחורה - חוקים ולא-חוקיים). כמו כן, יש להתחשב במידע כמו לאיזה גוף שלטון שייך הכוכב, איזה סוג שלטון יש בו, אם הוא מקבל סוחרים או מעדיף לשמור על בדידות ועוד דברים דומים.

את המשחק אפשר ורצוי לשמור בכל שלב, ולחזור אליו במידה ונתקלים בבעיה או מתחרטים על המסלול שנלקח. ותאמינו או לא... כל המשחק הזה תופס תקליטון אחד בזמנים בהם כל משחק גוזל מעל 10 תקליטונים ומעל 15 מגהבייט - זה באמת חידוש. אז לכל מי שחלם להיות טייס חלל

אותי לטווח כל כך. מספר הכוכבים הוא הרבה מעל למאה - כאשר לכל כוכב יש ירחים, תחנות חלל וכדומה. אתה (או את) יכולים לטוס מכוכב לכוכב, להרוויח כסף וכו' עד שימאס לכם. מניסיון, למשחק מסוג זה תמיד חוזרים לאחר כמה ימי הפסקה, ולכן יש לו חיי מדף ארוכים מאוד. הגרפיקה במשחק, כפי שצינו, הינה גרפיקת פוליגונים (שטחים) מה שמקנה למשחק את המהירות הרבה והתנועה הרציפה. בזמן נחיתה יוצג על גבי המסך הראשי מסך החלל ולאחר ההמראה נראה, כמובן, כוכבים החולפים במהירות - חוץ מבזמן האפקט של קפיצת ה-"על-חלל", קרבות עם חלליות אחרות ומעבר ליד תחנות חלל וכוכבים אחרים. בכל קטע תוכל לצפות מכמה נקודות צילום החוצה, או לצפות מבחוץ על החללית (כולל סיבובי מצלמה מלאים).

הצדדים במשחק מורכבים ממוסיקה מקורית וממוסיקה קלאסית של שטראוס (כמו בסרט "אודסה 2001"). הטשתתף יכול לבחור מתי לשמוע מוסיקה ונחיתה.

הויקינגים

- מורטל קומבט

- JIM ■

- ## BODY BLOWS

- מיכאל בסן

2 אינקה

- רוז קדרון, הרצליה

LARRY 6 ■

- ★ לאחר ששר תחשמל אותך, חזור לחן וקח פגינה מהרצפה.



★ קח מגזין במטוס ותמצא בו מידע חשוב.

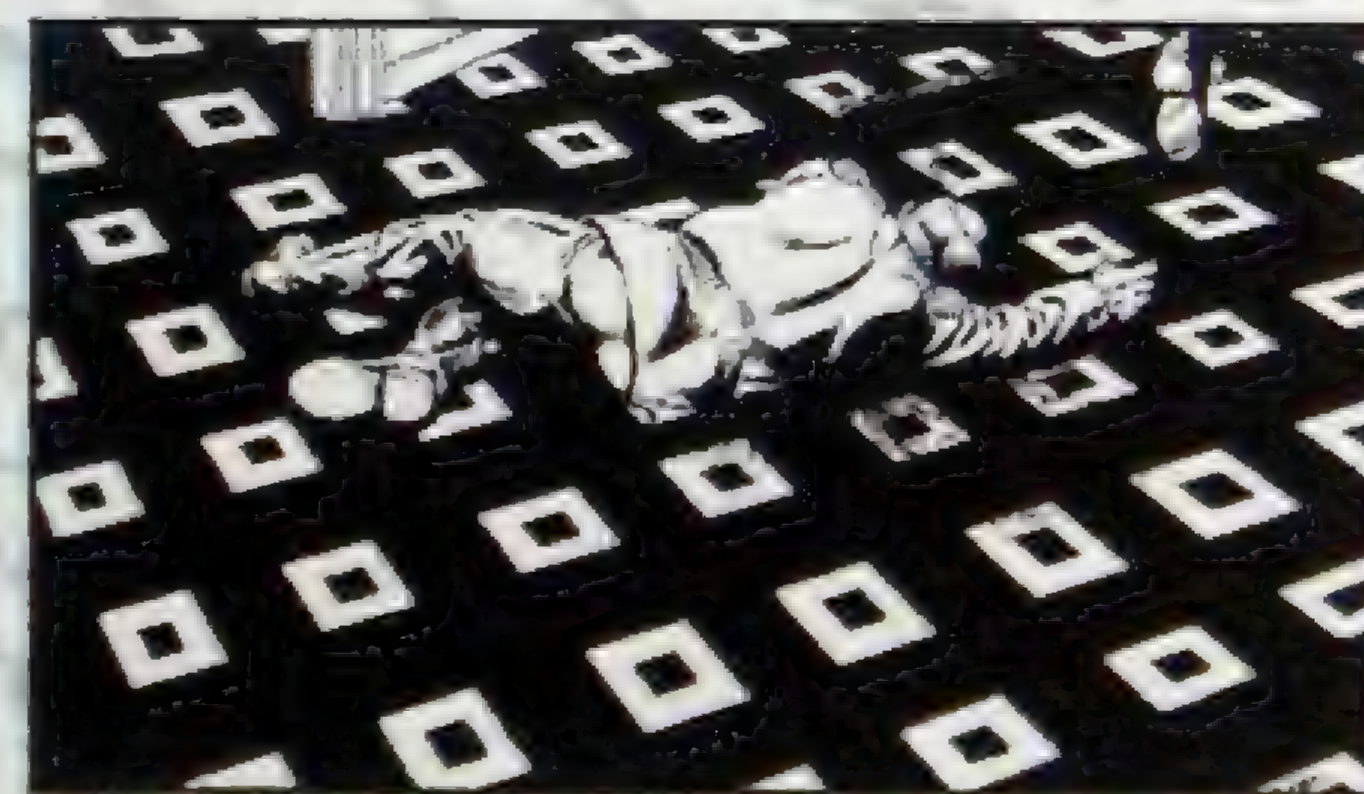
KING QUEST 4

- ★ השתמש בחליל כדי להפנט את הנחש ששומר על הפרי.
- ★ פתח את התיבה בעליית הגג וקח את התווים. לך לאורגן ונגן לפי התווים.
- ★ קח את המפתח ולך לבית הקברות - פתח שם את הדלת הסודית, קח את התיבה ותן אותה ללולוט.
- ★ היזהר שלא תיתקל בשומרים הישנים.
- ★ קח ספר מהבית הנטוש ותן למנגן. תן לנשר את החצי שנשאר.
- ★ זרוק את הפשטידה על היטי, קח גביש מהמעררה.
- ★ השתמש בגביש כדי לעבור בין הפסלים.
- ★ תן לכסימה את התליון.
- ★ תן את התוף למפלצת במבוך וקח את הסיכה.
- ★ כשמורדק תוקף אותך, השתמש בקסמים לפי הסדר: נמר, ארנבת, נמיה וגשם.

KING QUEST 6

- ★ לאחר שדיברת עם תולעת הספרים, לך לאי החיה, דבר עם היצור שעל הענף ותן לו את המשפט החסר. קח אותו לתולעת והיא תתן לך ספר אותו תתן למוכר הספרים.
- ★ הפתרון לחידה הראשונה: RISE.
- ★ הפתרון לחידה השנייה: SOAR.
- ★ לחץ על העיגולים: הימני ביותר, השמאלי ביותר והשני משמאל. אסור ללחוץ על השני מימין.
- ★ הפתרון לחידה החמישית: DOQG.
- ★ הפתרון לחידה השישית: ASCEND.
- ★ תן לאדון המתים את הכפפה ואז תראה לו את המראה.
- ★ הכן את קסם הגשם לפני שאתה הולך לאי הדרואידים בפעם השנייה.
- ★ תן לגיזלו את המנורה שדומה למנורת הגיבוי.
- ★ אם נכנסת לארמון בדרך הקלה: לך למעלה למסדרון השמאלי ושים את הציפור המכנית על הרצפה. אז השומרים ילכו ותוכל לקחת את המסמך מהקיר.
- ★ תן לסלדין את המכתב שלקחת מהתיבה של הוזיר.

- ★ שמן שיוזף ועשה תספורת. קח את הדרכון מהפח ליד הבית של איב ובסוף לך לחנות המוסיקה.
- ★ כדי לברוח מהאוגיה, לך לחדר המכונות ולחץ על המתג. היכנס לסירת הצלה, חבוש את הפאה, מרח שמן שיוזף וזרוק את מטבל התרד למים. אם תאכל אותו תפסיד נקודות.
- ★ קח מהמגירה שבחדר לידך ערכת תפירה ואל תשתהה בו יותר מדי.
- ★ לך למספרה בשדה התעופה, הסתכל בספרית, אחרי התספורת קנה מצנח והזמן אוכל במזנון. חפש בצלחת וקח סיכה, לך לפס הנע של המזוודות וקח את העשירית, אז תוכל לקנות כרטיס למטוס. השתמש בסיכה כדי לפרוץ את המנעול בדלת החירום. לבש את המצנח ופתח את הדלת, פתח את המצנח.
- ★ שים את השקית בבקבוק והדלק אותה, זרוק את הבקבוק לתוך ההר ורד במעלית.



LARRY 3

- ★ תן לטאוני כרטיס אשראי.
- ★ חפש במסמך הגט וקח את הכרטיס, הפוך אותו ותמצא את מספר הארון ואת הצופן של המנעול.
- ★ קטוף עלי מריחואנה ועשה מהם חבל (אל תעשן אותם! אתה תיפול מהצוק תפסיד נקודות ותמות). קשור את החבל לצוק בצד השני ולעץ, קרע את השמלה כדי לעשות רצועות בטיחות ואז תוכל לעבור.
- ★ תן לפאטי מחרוזת פרחים וגט.

LARRY 5

- ★ קח תקליט זהב ונסה להשמיע אותו במהירויות ובכיוונים שונים.
- ★ תן לביאז בקבוק שמפניה.
- ★ תן לצי צי כרטיס ירוק.
- ★ היכנס לסטודיו B, קח קסטה והקלט שיחה חשובה. לאחר שנלכדת קח את הקסטה, כוון את המקרופון וצעק לתוכו.

POLICE QUEST 4

- ★ מלת הצופן של המחשב נמצאת בתמונה במגירה, המספר נמצא על התג שלך.
- ★ תן לקתרין את החפצים של בוב והיא תתן לך אפוד מגן.
- ★ קח את הקליעים שתקועים בקיר של הסמטה.
- ★ לאחר שיועיקו אותך לסנטרל פארק, סע לשם ובשיתחילו היריות - הסתתר מאחורי המכונית, לבש אפוד מגן, הוצא את הרובה מתא המטען ואז תירה על הפושעים.
- ★ כשרגלים ווקר יתקוף אותך בעירייה, כוון אליו אקדה ופקוד עליו לזרוק את הנסך ולכרוע על הרצפה. כבול אותו באזיקים.
- ★ הראה את התג שלך למי שאתה חוקר ורשום עדויות בפנקס.

HERO QUEST 4

- ★ הסתכל בסימנים על קשת האבן, קח את סימן האופל.
- ★ אם תשים את סימן האופל על הדלת מתחת לתמונה, תוכל לעבור. תן שום לתמונה מעל לאח ובדוק את המוסות לצדי האח - תמצא פתח סודי.
- ★ תן פרחים לאישה באגם אך אל תתקרב אליה.
- ★ היעזר בחבל כדי להגיע אל השתיל ושתיל אותו בגן הקסום.
- ★ אל תתקרב לשיח הסורף, נסה לפגוע בו מרחוק כדי להשיג את הפרי.
- ★ תן לדיד קרניים את התמרים שהוא צריך לגיסוויים.

LARRY 1

- ★ לאחר שהסתחררת מהחבל, קח אותו לפני שאתה יוצא מהחדר.
- ★ אל תיכנס לסמטאות חשוכות.
- ★ קנה תפוח מהאיש שמסתובב מול המלון.
- ★ אל תנסה לברוח בלי לשלם בחנות או בסוניט.
- ★ אם האיש לא נותן לך לעלות במדרגות, השתמש בשלס רחוק כדי להפעיל את הטלוויזיה ואז תעביר עד שרוא יתעניין.

LARRY 2

- ★ אחרי שזכית בפרס, לך לחנות בגדים וקנה בגד ים. שם יפרטו לך את השם. קנה בשאר החנויות כוס סודה.

ALIEN INVASION CORRIDOR



בוחר לשחק כרב טוראי - אתה בוחר ברמה הכי קלה, ואם אתה בוחר לשחק כרב סרן - אז אתה בוחר ברמה הכי קשה, ואתה נעשה פגיע יותר. שיפור אחרון הוא שיוצרי המשחק הוסיפו גדרות חשמליות, תאי ריפוי, מרתפים סודיים ודברים יפים נוספים, שעושים את המשחק למעניין יותר.

אני מקווה שתנצלו במשחק הזה את הידע שצברתם ממשחקי מלחמה קודמים, ושתנצחו את היצורים מן החלל. סביר מאוד להניח שלא תצליחו בכך בפעם הראשונה, אך העצה שלי היא להמשיך ולנסות עד שתצליחו, כי אין דבר העומד בפני הרצון (משפט נפוץ בעולם הקלישאות).

ציונים

סוג המשחק - פעולה	
גרפיקה	★★★★
קול (כרטיס קול)	★★★★
כיף	★★★★ וחצי
כללי	★★★★ וחצי
שווה את המחיר? כן. זה משחק פעולה יפה עם טעם של עוד.	

המיוחד במשחקי המלחמה של CAPSTONE SOFTWARE הוא שרואים את המתרחש בתלת מימד מנקודת הראות של הדמות אותה משחקים. כלי הנשק של הדמות נמצא במרכז המסך, ומכוונים אותו על ידי תזוזה שמאלה וימינה - כמעט מציאות מדומה.

כפי שאמרתי, במשחק זה נעשו מספר שיפורים. אחד מהם הוא התקנת סוגי ראייה שונים - בנוסף לראייה הרגילה יש אפשרות להשתמש בראיית אינפרא-אדום (טוב לגילוי אויבים על פי חום גופם) או בראיית לילה (כאשר החדר חשוך ולא רואים כמעט כלום). "הראיות המיוחדות" מוגבלות בזמן, אז נצלו אותן היטב. שיפור נוסף הוא העובדה שניתן לבחור את דרגת הקושי של המשחק בתחילתו: אם אתה

דרישות המערכת:

מחשב: 386SX ומעלה.
זיכרון: 2MB RAM.
DOS 5.0 ומעלה.
מסך: VGA ומעלה.
קול: SOUND BLASTER 2/PRO / PC SPEAKER / ADLIB



מאת: קובי קרלכך
המשחק
"ALIEN INVASION"
"CORRIDOR 7" -
הוא משחק מלחמה

תלת מימדי חדש של חברת CAPSTONE SOFTWARE. אלו מכם שישחקו במשחק הזה ייתקלו בוודאי בתחושה של דה ז'ו וו (רגע, כבר ראינו את זה פעם...), אבל אל תדאגו - התחושה מוצדקת. לפני מספר שנים יצא לשוק משחק מלחמה דומה מאוד של חברת ID SOFTWARE. המשחק נקרא "הטירה הנאצית" (WOLFENSTEIN), והמטרה בו הייתה לפלס את דרכך לחופש על ידי חיסול השומרים ומעבר של מספר קומות. בעקבות ההצלחה לה זכה המשחק, החליטה החברה לקנות את זכויות הטכנולוגיה של "הטירה הנאצית", והיא הוציאה לשוק משחק דומה עם מספר שיפורים. בניגוד למשחק הקודם ומסריו הלא חינוכיים - למשחק הזה, כנראה, לא יתנגד אף הורה.

והנה הסיפור: השנה היא 2012. קבוצה של מדענים מארה"ב חוזרת ממאדים עם חפץ מתכתי קטן - ההוכחה הראשונה לקיומם של חיים מחוץ לכדור הארץ. החפץ מאובטח בבסיס תת קרקעי סודי ביותר, שמכיל סדרה של חדרים ומסדרונות בצורה של מבוכ. החפץ נשמר במעבדה הנמצאת בקומה הנמוכה ביותר - בסוף CORRIDOR 7. בעקבות חשיפה לקרני גמא, החפץ התפוצץ והפך לשער רדיואקטיבי, שגרם לכדור הארץ לזנק מהמיקום שלנו לאזור ולגלקסיה אחרים. צבא של יצורים מופיע מתוך המערבולת - עתה החלה הפלישה מהחלל!

אתה סוכן של הכוחות המיוחדים הנשלח לחסל את כל הפולשים מהחלל - קומה אחת קומה בתוך המבוכ, בעזרת כל האמצעים שידרשו לך. עליך לצאת לקרב עקוב מדם במסדרונות הבסיס הצבאי ולהשיג את מטרתך. עתידה של האנושות תלוי בקרב על CORRIDOR 7.

הרעיון של המשחק הוא למעשה זה: עליך להילחם ולחסל את אויבך, כאשר הקרבות מתרחשים על פני מספר קומות, וכל פעם נוספים אויבים חדשים. בעוד ב"טירה הנאצית" האויבים היו בני אדם, כאן האויבים הם יצורים מן החלל: עין מעופפת, טרול וכדומה. במהלך המשחק האויבים נעשים קשים וקשוחים יותר, אך כלי הנשק שלך הולכים ומשתפרים, כשבסוף כל קומה יש מעין מפקד, שכדי לחסל אותו צריכים לרוקן הרבה מחסניות, לפני שהוא מרוקן אותן עליך. מה שנקרא במשחקים אחרים "בוס".

הצטרפו למסע בין כוכבים

1994 STAR TREK



הדור החדש יוצא לחלל!!!

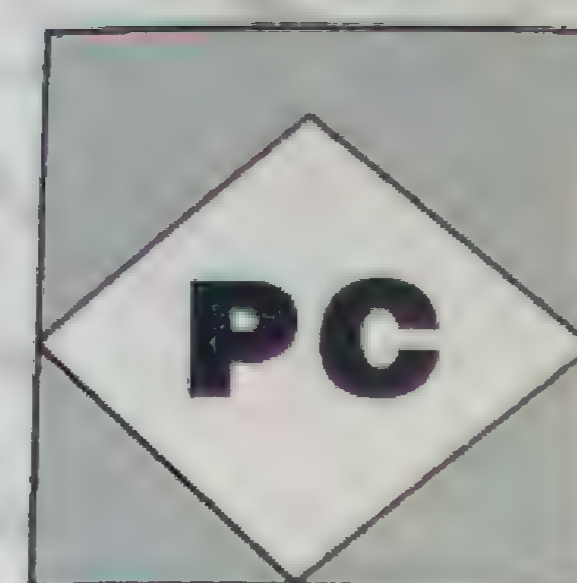
כל הדמויות, החלליות, הפיזורים
ושאר אביזרי "מסע בין כוכבים",
הכוללים אפקטים חזותיים וקוליים
ממש כמו בטלוויזיה
יכולים להיות שלכם!
להשיג בחנויות הצעצועים המובחרות.



חדש! חדש! חדש!

MULTI
BUG
GENERAL

יבוא ושיווק: באג מולטיסיסטם, טל: 03-5794711



ת' תקיפת ה' פסיפיק

מאת: עידו שמש

ברוכים הבאים למתקפת הפסיפיק. סימולטור חדש זה מבית התוכנה (הפורה מאוד) של ORIGIN, הוא הדמיה של מלחמת ארצות הברית ביפן במלחמת העולם השנייה. תוכל לשחק במבחר של מטוסים אותנטיים, מהטובים ביותר שהיו במלחמה. מטרתך היא להשמיד (איך לא) את צבא יפן. כדי להשיג

האפשרויות ולבחור שם בין היתר את רמת טייסי האויב, ועוד מגוון אפשרויות המקלות עליך את המשחק. תוכל גם לקבוע את רמת מורכבות הגרפיקה ואת מגוון הקולות. במידה והמשחק עובד בצורה איטית, תוכל להוריד במסך האפשרויות סעיפים של קול וגרפיקה, ועל ידי כך לעשות את המשחק למהיר יותר. אחלה שכלול שבעולם!

אתה נתון ולמיקומך. תוכל לבלות הרבה שעות של כיף, הנאה ויריות עם המשחק ואפשר לומר בהחלט שהמשחק מספק מספר חידושים בתחום הסימולציה, ומתאים לכל אחד. אז למה אתם מחכים? קפצו למטוס, והשמידו את המטוסים היפנים. רק אל תקחו את זה ברצינות - זה רק משחק.



מטרה זו, יהיה עליך לבצע מספר משימות מרתקות כגון - בלימת ההתקפה על פרל הארבור והתקפת צבא ארצות הברית על יפן. המשחק גדול מאוד (25 MB), וכולל בתוכו שפע של משימות, גרפיקה וקול טובים ביותר. בשביל להעלות אותו תצטרך מחשב מתקדם - לכן כדאי מאוד לעיין בדרישות המערכת בתחתית העמוד.

במשחק זה, כמו בסימולטורים אחרים לאחרונה, אתה יכול לשחק במסגרות של אימון או משחק רשמי. אני ממליץ לשחק במסגרת האימון עד שתרגיש שאתה כבר יודע לשלוט במטוס, מפני שאם לא - תזכה להלוויה צבאית מלאה, כמה וכמה פעמים. במסגרת האימון תוכל לנסות את כוחך בפעילויות של דו-קרב, התקפת מטרות קרקע ומטרות ים, כשכל פעולת אימון מתאימה למשימה אחרת במשחק. אופציה טובה מאוד היא האפשרות להיכנס למסך

המשחק ידידותי מאוד למשתמש, ותוכל להתאים אותו לרמת הביצועים שלך. במסגרת המשחק תוכל להתאים לך מטוס לפי בחירתך, לחבר אליו סוגי נשק שונים, ולקבוע את סוג השליטה על המטוס (ידני או אוטומטי) ואת זווית צילומי המצלמה. בין יתר החידושים שיש במשחק, רציתי לציין את מכשירי הקשר המועילים מאוד - במקרה שתיכנס לתוך קרב גדול ותצטרך תגבורת, תוכל להודיע זאת במכשיר הקשר, ובעזרתו תוכל לבצע עוד מספר פעולות.

מומלץ לשחק בעזרת ג'ויסטיק, איתו תוכל לחוש טוב יותר את חווית הטיסה.

הגרפיקה במשחק פשוט מרהיבה, ומלווה אותך במשך המשחק באמצעות גופים יפים. כמו כן, משולבים במשחק המון אפקטים קוליים של יריות, פיצוצים ומנגינות, המתאימים למצב בו

דרישות מערכת:

מחשב: IBM או תואם 486SX ומעלה, DOS 5.0 ומעלה, מומלץ מחשב בעל מהירות גבוהה.
זיכרון: 4 מגהבייט ומעלה.
כונן קשיח: 25 מגהבייט פנויים לפחות.
מומלצים: כרטיסי קול וג'ויסטיק.

ציונים

גרפיקה ★★★★★
קול (כרטיס קול) ★★★★★
כיף ★★★★★ וחצי
כללי ★★★★★
שווה את המחיר: לכל אוהבי הסימולטורים - מומלץ ביותר!

REUNION



לב המשחק הוא חדר בקרה שלך. כאן אתה עומד - כאשר אתה משחק דמות גברית או נשית - מוקף ביועצים שלך, מכריע הכרעות גורליות ומבצע אותן. השלב של בניית מושבה בחלל לא כל כך רחב כמו SIM CITY, אך בכל זאת בנייה של תחנות כוח, בתי חולים, בתי מגורים, פארקים ומפעלים לייצור מזון ותרופות, היא מלאכה מרתקת ומשעשעת. עליך לזכור תמיד את רצונם של האנשים. אם תטיל מסים גבוהים ותהפוך את תנאי המחיה לקשים - האנשים יכולים למרוד בך ואפילו להחליף את שלטונך...

המוסיקה של המשחק כבדה, לא קצבית ולא מעלה את המורל. היא אינה מוסיפה כלום למתח ולאווירה של המשחק. לעומת זאת, אין מה להתלונן על הגרפיקה, למרות שרוב הפתיחה הן תמונות של שחור לבן - אבל באמת זה לא מה שדרוש במשחקים מסוג זה. אם אהבת את המשחק FRONTIER - או אחד ממשחקי המחקר/חלל/אסטרטגיה האחרים - ואהבת את הכוח שהמשחק SIM CITY מקנה לך, REUNION חייב להיות אחד הראשונים ברשימת הקניות הבאה שלך.

המשחק REUNION מאוד מורכב, מדבק ומעניין. תמיד החלטות, החלטות... אבל אלה החיים, לא?

השלטון. אבל לפני שהסדר הישן הושמד, חללית בשם "EXPLORER 2" נשלחה למצוא חיים ותקווה חדשים במרחבים האינסופיים. הם מצאו זאת על כוכב הארץ החדשה.

מה גרם למהפכה על הארץ הישנה ומה קרה לניצולים? לא ידוע. אנשי הארץ החדשה החליטו ליישב את מערכת השמש הקרובה שלהם, אך המטרה הסופית היתה איחוד מחדש עם כוכב הארץ הישנה, כוכב הבית.

מה שעליך לעשות זה לצאת באומץ לחלל, לשמור על החיים הטובים של תושבי הארץ החדשה ומושבותיה בחלל, להגן עליהם מפלישה וגם להימנע מדיכוי וממיסים גבוהים מדי. זהו איזון עדין שעליו יש לשמור.

אני מקווה שברור לך שלא תוכל לעשות זאת לבד. עליך לבחור צוות של יועצים שכירים אשר יעזור לך. יש ארבעה תחומים וסוגים של יועצים: בנייה (עוזרים לבנות ולהחזיק את מבני התחנות), מחקר (מפתחים מכונות חדשות להישרדות בעתיד), כוחות מזוינים (אחראים על כיוון הלחימה) ולבסוף צי של יועצי חלליות (אשר מפקחים על כל התנועות של טייסי החלל).

בכל סוג יש מבחר של שלושה אנשים, כל אחד מהם בעל אופי, ניסיון ויכולת משלו. השכר תלוי ביכולת של כל אחד מהם, אך תוכל לשכור אותם רק אם תצבור כמות מספקת של כסף.

מכאן זהו רק עניין של תכנון תוכניות וביצוען. למזלך המכונה של "הצבע ולחץ" במשחק עובדת ממש טוב. היא ברורה, לא מסובכת ומאפשרת העברה בין המשימות בקלות וללא בלאגן. קבלת ההחלטות היא מה שמסבך את העניינים.



מאת: דוד אידלס

יש משחקים שנראים גדולים עד כדי בלבול מוח - הם כל כך מפחידים בגודלם ומורכבותם, עד שאתה חושב שיקח לך שנים עד שתשתלט עליהם. כזה הוא המשחק REUNION, ערבוב מחוכם של אסטרטגיה, מחקר, כיבוש, זריזות וסיבולת פוליטית. זהו FRONTIER הנפגש עם SIM CITY ועוד הרבה יותר.

אבל הוא דורש הרבה סבלנות. לא כל יום רואים למשל סרט הקדמה מעייף כל כך, ארוך וחסר כל ערך. הוא נמשך... ונמשך... ונמשך...

הרבה מהתמונות בסרט הפתיחה מוצגות בשחור לבן, עד שאתה מתחיל לשאול את עצמך מדוע השקעת בכרטיס SVGA בכלל? ואז, ברגע שעניין מתחילות להיסגר - זה נגמר ואתה מגלה שאתה לא רק רוצה לכבוש את היקום כולו, אלא שאתה צריך לגלות את שורשיך.

הכל מתחיל בשנת 2927 על כוכב "הארץ חדשה" אשר משגשג תחת השלטון הנשיאותי שלך, חופשי ממאבקים, חיכוכים ורעב. החיים הם טובים, ובלי דאגות להישרדות יומיומית, תשומת הלב מופנית לחקר החלל. אך מה באמת נמצא שם?

איפה שהו ברחבי החלל העצום נמצאת הארץ הישנה שאבותיך יצאו ממנה לפני המון זמן. אחרי שנים של רווחה ושלוש פרצה בה מהפיכה מהירה, מיסתורית ועקובה מדם, שבסופה תפסו המורדים את

מלך

דגש על אנימציה ורגשות. "מלך האריות" אינו דומה לאף סרט קודם, ולכן אל תצפו למשהו דומה. כך תיהנו ממנו בצורה המלאה ביותר.

"מלך האריות" כבר בולט בהשוואה לקודמיו בכמה מישורים: התסריס הינו תסריס מקורי שאינו מבוסס על סיפור קודם וכמו אלאדין, היפה והחיה, שלגיה, פיטר-פן, עליסה בארץ הפלאות וכל הסטים הקודמים של דיסני. מתוך התקציב הענק של הסרט, אפשר להגיד כי חלק הארי (משחק מלים קטן), הלך לפיתוח הדמויות והסיפור, שארך כשנתיים. עוד שוני הוא העובדה כי זהו סרטם הראשון של האולפנים המפורסמים בו אין איש - אפילו אם תחפשו טוב לא תמצאו תמונה, ציור או דמות של אדם לאורך כל הסרט. על מנת להשלים את הדמויות, בוצעו סיוורים מיוחדים לאנימטורים של דיסני באפריקה, וגם לאחר שהם חזרו הובאו לסטודיו שלהם חיות (גם אריות ונמרים...).

לאוסקר, ואני אישית מהמר על שיר הנושא "מעגל החיים" - כזכיה ודאית.

כמו בסרטים הקודמים, מדובב הסרט לעברית, אולם בזמן הכנת הסרט באנגלית דואגים אולפני דיסני להשתמש בשחקנים מפורסמים שימשו כקולות לדמויות. ב-"אלאדין" שיחק רובין וויליאמס כקולו של הגיירי שהחליף פרצופים וקולות בקצב מסחרר. ב-"מלך האריות" השתמשו במגוון



שחקנים - מתיו ברודריק ("ליידי ג'ק", "משחקי מלחמה") בתור סימבה המבוגר, ג'ייירמי איירונס ("תאומי המדיבה") בתור סקאר (הדוד המרושע), וופי גולדברג בתור הצבוע ורואן אטקינסון ("מר בין", "עלילות הפתן השחור") בתור זאזו יועץ המלך. גם בדיבוב לעברית משתדלים בדרך כלל להשתמש בקולות מפורסמים - טוביה צפיר היה השד באלאדין, דני ליטני היה הדוב באלו בספר הג'ונגל ועוד. אז נראה (נשמע) אתכם מצליחים לזהות מי מדובב סרט זה.

המחשב בא גם הוא לעזרת סרט זה - כזכור, האנימטורים של אולפני דיסני דוגלים באנימציה ידנית של הדמויות, ולכל דמות יש אנימטור אחראי, כשהדבקות במדיניות זו יוצרת סרטים מושלמים מבחינת האנימציה. באנימציה מחשב משתמשים האולפנים אך ורק למשימות עזר מסובכות, בהן שימוש במחשב יכול לחסוך זמן הפקה מבלי

והאנימטורים סרטו מעל למיליון ציורים לפני שקבעו את המראה הסופי של הדמויות הראשיות. גם התנועות השונות של החיות (כגון הליכה, ריצה, אכילה ומבנה פנים וגוף כלליים), נבחנו היטב והדבר נראה בסרט - האנימציה פשוט מושלמת! החיות נעות על גבי המסך כמו במציאות. הרקעים השונים נלקחו גם הם מסיורים ארוכים באפריקה (המדבר, המערות האפלות ויערות העד) וכל דבר נראה במקומו - רק בדיסני אפשר לראות רמה כזו של שלימות.

השירים נכתבו על ידי טים רייס ואלטון ג'ון. טים רייס אחראי גם לשירים של "אלאדין" שזכו לאוסקר לפני כשנתיים. אלטון ג'ון הוא זמר פופ ותיק (אל תגידו שלא שמעתם עליו), וסגנון זה נראה טוב בסרט - השירים הם קצביים מאוד, צבעוניים ונראים כאילו נלקחו מקליפ חדש של MTV. נראה כי בהתאם למסורת, יזכו חלק מהשירים להגיע



מאת: שחקן בן-צור

כל ילד בן יחד עם מלך החיות הוא האריה. אבל מי הוא מלך האריות? אם נלך לצי השם החדש של אולפני וולט דיסני, נמצא את סימבה בתור מלך האריות. סימבה (שפירושו "אריה" בסוואהילי) הוא תיבבור החדש של אולפני וולט דיסני. בסרט האנימציה באורך מלא - הנץ במספר שלו - "מלך האריות".

"מלך האריות" מספר את סיפורו של סימבה, שנאלץ לברוח מממלכתו לאחר שהוא מואשם על ידי דודו הרשע בהריגת אביו, מופאסה, המלך הקודם. סימבה (שכמובן לא אשם), גדל הרחק ממקום הולדתו שנשלט על ידי אותו דוד רע. את הממלכה תקפה בצורת ארוכה, וכל החיות האחרות עזבו את המקום. לאחר שגילו החיות כי סימבה חי וקיים, הוא נאלץ להחליט אם להישאר ולחיות בשקט או לחזור לממלכתו ולהתמודד עם העבר. הסרט עשוי במיטב המסורת של דיסני - סיפור יפה, מטובל בהומור במקומות הנכונים, האנימציה לא פחות ממהממת ויש שילוב מעולה של שירים מצוינים - בקיצור, לא צפינו מדיסני לפחות.

הסרט עשה בישראל היסטוריה קטנה - בעוד אולפני וולט דיסני דוגלים בהפצת הסרט בארצות-הברית תחילה ורק לאחר כחצי שנה מפיצים אותו בשאר העולם, הוחלט לאפשר את הקרנתו בישראל במקביל לארצות-הברית, עקב ההצלחה המסחררת של "אלאדין" בארץ. נראה כי החלטה זו צודקת בהחלט כי מספר ימים לפי ההקרנה הראשונה בארץ (24 ליוני), אזלו הכרטיסים לכל הצגות סוף השבוע והוחלט להוסיף הקרנה נוספת במיוחד בשבת בחצות. אני אישית קניתי כרטיסים שבוע לפני וכבר ראיתי את הסרט 3 פעמים.

למי שחושש (או מקווה) שהסרט יהיה כמו "אלאדין", רצוי להבהיר כי הגדולה של סרטי דיסני היא שלמרות המספר הרב של הסרטים שנוצרו, אף סרט אינו דומה לקודמיו. בעוד שב-"אלאדין" הדגש היה על ההומור, ב-"יפה והחיה" דאגו לשים

האריזות



לפגוע באיכות. ב-"יפה והחיה" השתמשו במחשב לאולם הריקודים וב-"אלאדין" לארמון השולטן ולשטיח המעופף. אמנם ציורי המחשב בולטים בדיוקנות שלהם יחסית לדמויות השונות, אולם השילוב של שתי השיטות יחדיו מביא לטשטוש הגבולות ביניהם ולתוצאה יפה.

ב"מלך האריות" נעשה שוב שימוש במחשב - אולם, בניגוד לסרטים הקודמים, הגבול בין המציור לממוחשב מטושטש מאוד, וקשה להבדיל ביניהם. בעוד שבסרטים קודמים של דיסני יכולנו להבדיל בין ממוחשב למציור, אי אפשר לעשות זאת



ב-"מלך האריות". הניחוש שלי הוא, כי דהיות העדר היא ממוחשבת אולם אי אפשר להיות בטוחים.

מבחינה כלכלית "מלך האריות" מיועד לשבור את השיא של "אלאדין", שהיה הסרט המצויר המצליח של דיסני בכל הזמנים, כשהוא עובר את "היפה והחיה" שעבר את "בת הים הקטנה" שנה לפני כן. לפי הנתונים שהגיעו עד היום הדבר לא רחוק מלהתקיים - בסופשבוע אחד, בהקרנות טרום בכורה בשני בתי קולנוע בארה"ב בלבד, הכניס הסרט מיליון וחצי דולר (!!!). בשיווק הסרט הושקעו כ-100 מיליון דולר שהם סכום שיא לתקציב שיווק. 20 מיליון מיועדים לפרסומות ו-80 המיליון הנותרים מיועדים למבצעי שיווק עם "ברגר קינג", "קוקה קולה" ושאר חברות. גם אצלנו אפשר לצפות להופעת גיבורי הסרט על מוצרים שונות: החל ממחברות ופנקסים, דרך אוכל ובובות ועד לנעליים וחולצות. יש גם יסוד סביר להניח שמה שקרה בעבר - כלומר משחק מחשב שהופיע זמן מה לאחר יציאת הסרט לאקרנים - יקרה גם כאן. צריך רק לשבת ולחכות.

למי שלא השתכנע עדיין לרוץ ולראות את הסרט הנפלא הזה, נסיים במלת מפתח שמופיעה בסרט, וכדאי לאמץ אותה כסיסמת חיים (ואם אתם רוצים לדעת את המשמעות שלה - תצטרכו לראות את הסרט...) אקומה מטאטה!

SIM CITY 2000



אותם עקרונות. בזמן שהמשחק המקורי היה דו מימדי עם מבט מלמעלה, SIM CITY 2000 הוא בעל גרפיקה תלת-מימדית המאפשרת שינויים בגובה השטח. אפשר לסובב אותו ב-360 מעלות ואף לעשות ZOOM, מה שמאוד עוזר לך לבנות את הדבר הנכון במקום הנכון.

אפשר לשנות את השטח עוד בטרם תתחיל בבנייה של עירך, וזהו כיף בפני עצמו. אפשר לעלות ולהוריד את האדמה בסגנון ה-POPULOUS, להוסיף עצים וליצור אגמים. אם ברצונך לבנות תחנת כוח הידרו-אלקטרית הידודית לסביבה, עליך קודם לבנות מפל מים גדול. (אפשר אפילו לרשום את שמך בעזרת עצים). אין שום דבר שיכול להפריע לעשות זאת גם בעיצומה של בניית העיר - אך כל זה עולה כסף רב, לכן רצוי לעשות זאת מראש.

ההבדלים בין שני המשחקים אינם רק במראה החיצוני. ב-SIM CITY 2000 יש עוד הרבה: יש הרבה יותר דברים לבנות והתכנון הפנימי הרבה יותר מורכב. הדבר הבולט הראשון הוא השוני בהצבת אזורים הבנייה. ב-SIM CITY האזורים הם קטנים ומרובעים בגודל מוגדר מראש כאשר מציבים אותם על המפה. ב-SIM CITY 2000 השטח בנוי מריבועים קטנים, ואתה יכול לבנות עליהם את האזור בגודל ובצורה הרצויה לך. עליך רק לזכור שאנשים לא יגורו במרחק של יותר משלושה ריבועים מהכביש.

בנוסף, האזורים יכולים להיות בעלי צפיפות גבוהה או נמוכה. זול יותר לבנות אזורים בעלי צפיפות נמוכה, אך האוכלוסיה לא תוכל לגדול בהם כפי שהיא גדלה באזורי צפיפות גבוהה.

יש גם הרבה יותר דרכים לספק כוח לעיר. ב-SIM CITY היו לך רק שני סוגי תחנות כוח: פחם וגרעין, שניהם ניכללים גם ב-SIM CITY 2000. עכשיו יש לך ברירות נוספות של דלק, גאז, גלים קצרים, אוויר, שמש והנעה על ידי מים. לכל אחד מהן יש יתרונות וחסרונות משלהם: כמה מהאפשרויות זולות אך לא יעילות, כמה מזהמות יותר מאחרות ואחרות פשוט יקרות מאוד. כל תחנה כזו



מאת: דוד אידלס

אם לא שחקת מעולם ב-SIM CITY זה בוודאי נשמע משעמם. לא כך הדבר. בכלל לא מרגש לראות מישהו משחק במשחק הזה, אך ברגע שהתחלת לשחק - אתה נסחף לחמש שעות (לפחות), ואחר כך שואל את עצמך לאן נעלם לך היום. יש משהו מרגש בצפייה בבתי הראשונים הניבנים על השטח שהקצאת, וברגע שזה קורה אתה כבר לא יכול להינתק. אתה פשוט חייב להמשיך עד שתיבנה את האינפסטרוקטור שעיבודו חסכת כל הזמן, או עד שתמלא סוף סוף את פיסת האדמה הפנויה הזו מהעבר השני של הנהר, או עד שתוסיף עוד מסלול לרכבת - וכך הלאה.

אז אם המשחק הוא כל כך טוב, מדוע לעבור למשהו אחר? מפני שכמו בכל משחקי הסימולציה הטובים האחרים, ברגע שהיגעת לרמת ביצועים מסוימת, התעניינותך דועכת ואתה עובר למשהו אחר. הסיבה השנייה היא ש-SIM CITY הוא משחק בן 4 שנים, והגרפיקה שבו בהחלט נראית כך. כתוצאה מכך עשתה לו חברת MAXIS שיפוץ כללי והעניקה לו גם שם חדש.

המשחק "SIM CITY 2000" נראה שונה מקודמו, למרות שהוא פועל על פי

המשחק SIM CITY היה במקור משחק של תכנון ערים. המטרה שלך (בתור ראש העיר) היתה לייסד את העיר תוך שימוש בתקציב הדל שלך, ולהפוך אותה לעיר תוססת עם תושבים מחייכים. כל עיר זקוקה לאזור מגורים כדי שהתושבים יוכלו לגור בו, אזור תעשייה כדי שהם יוכלו לעבוד ואזור מסחרי כדי שהם יוכלו לערוך בו קניות ולנהל את עסקיהם. מעבר לכל זה אתה חייב לספק להם תחנת כוח ליצור חשמל, דרכים ומסילות ברזל, תחנות משטרה וכיבוי אש ומוסדות חינוך וסעשועים.

כל זה עולה כסף, ומאין אתה משיג כסף? מהמיסים כמובן. אין לך אפשרות לפתח משהו חדש או אפילו להחזיק את הקיים ללא מזומנים, לכן עליך לנהל את התקציב בצורה האופטימלית. אם תטיל מיסים גבוהים מדי - התושבים יעזבו; אם המסים יהיו נמוכים מדי - לא תצא מהצרות. תוסיף על כך את השפעת המצב הכלכלי במשק, הוויכוח סביבתי ואסונות הטבע. ואתה מנלה שזה לא כל כך קל כפי שזה נשמע בהתחלה. קל להיכנס, אך בהחלט לא קל להיות בפנים.



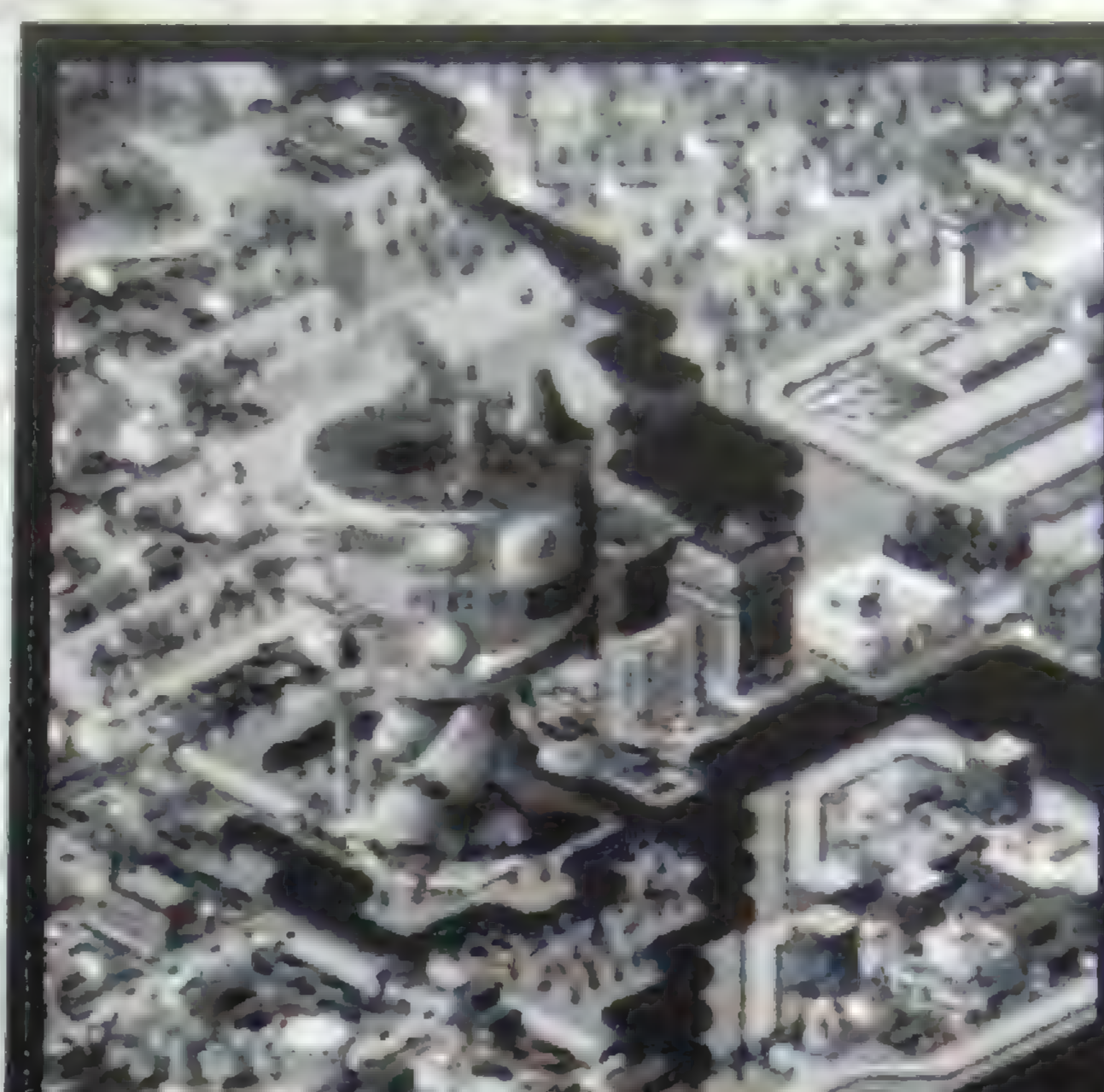
בכדי לצמצם את הבזבז, אך היזהר שלא להפריז. לכל שירות יש יועץ משלו אשר יגיד לך אם יש צורך להוסיף עוד כסף או להוריד - אבל ההחלטה הסופית היא שלך.

אם העניינים מתדרדרים, תוכל להכריז על מלווה, מפני שזו הדרך היחידה לגייס כספים מתושביך מעבר למיסים הרגילים. את המלווה יש להחזיר עם ריבית, לכן לא כדאי לעשות זאת אלא אם המצב באמת חמור מאוד.

בכדי לסבך את העניינים עוד יותר, יש לך גם תחרות: על גבולות העיר שלך ניצבות ערים יריבות ואתה יכול אפילו לבנות דרכים אליהן.

אז כיצד תדע שאתה מתקדם יפה? קודם כל האוכלוסיה גדלה. בכל פעם

שאתה יכול להריץ, בכדי לגייס יותר כספים לשיפור רמת החיים בעיר. תוכל למשל לגבות מס על מכירות, אבל זה ישפיע על אזורי העסקים שלך. הדרך העדיפה היא להנהיג תשלומי חנייה בכדי להוריד את לחצי התנועה.



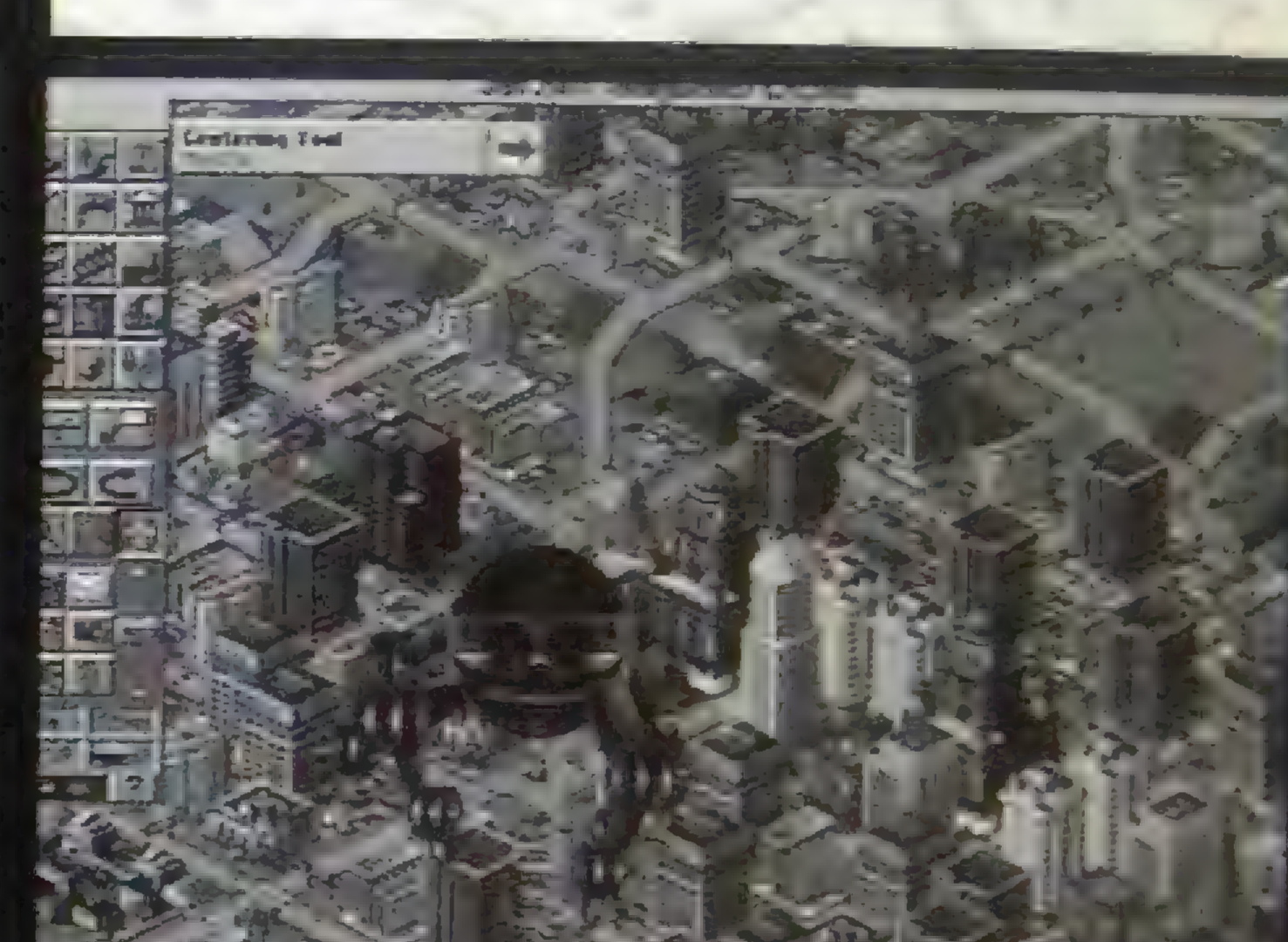
יש להחליף אחרי 50 שנה וחשוב לחשוב על זה לפני שהולכים להשקיע \$40,000 בתחנה גרעינית.

הטכנולוגיה החדשה עומדת לרשותך רק כאשר היא כבר הומצאה, לכן על תצפה לבנות תחנה גרעינית בשנת 1920. כך גם לגבי סוגי תחבורה: אם אתה בוחר להתחיל בשנת 1900 אתה תהיה מוגבל לרכבות ודרכים - פשוט מפני שרכבת תחתית, כבישים מהירים ותחנות אוטובוסים הופיעו מאוחר יותר.

אזורי השעשועים הורחבו לגני חיות, מאדינות ופארקים ציבוריים, וכך יש גם יותר שירותים עירוניים לספק. לא רק שעליך למצוא כסף לתחנות משטרה וכיבוי אש, אתה גם זקוק לבתי חולים, בתי ספר, אוניברסיטאות, ספריות ואפילו מוזיאונים. לא שמוכרחים לספק אותם, אך זה בדיוק ההבדל בין ראש העיר



הוא הוא



שהאוכלוסיה מגיעה לרמה מסוימת אתה מקבל בונוס המתחיל מבית העירייה ב-2000. ב-12,000 תוכל לבנות ארקולוגי (מיני עיר תחת כיפת זכוכית) - כמובן אם המציאו אותה עד אז. ב-60,000 הממשל שואל אותך אם תוכל לבנות בסיס צבאי ליד עירך. בסיס צבאי, ימי או אווירי, יכול להוסיף לתקציבך, אבל תוכל להיתקע גם עם שדה טילים לא כל כך רווחי.

למשחק SIM CITY 2000 יש עומק עצום וכמו קודמו, הוא מבטיח כיף לא נורמלי לשחקן. יש בו גוונים חדשים שימשכו ויגרנו את אלה המכירים את המקור - מבלי להיות כל כך שונים בכדי להפחיד אותם - וגם שחקנים חדשים ימצאו שלא קשה להשתלב בו. SIM CITY 2000 הוא דוגמה נדירה בה העדכון באמת משתמש ביתרונות הטכנולוגיה העכשווית. הוא יכול היה בהחלט להופיע בגרפיקה משוכללת יותר ובכמה אמצעים נוספים, אבל השינויים מספיקים בכדי לעשות את חווית המשחקיות לשונה לגמרי - לאחת שתבדר אותך למשך זמן ארוך יותר משאר משחקי ההרפתקה, מדמי הסיסה ומשחקי הפעולה.



אפשר לבזבז את הכסף גם על דברים כמו חיסכון באנרגיה, מרפאות בחינם, פירסומי התיירות או המשמר אזרחי. כל התוכניות שתשקיע בהן ישפיעו לטובה על הקהילה ועל מצב הרוח של תושביך, אך לכל דבר יש מחיר כמובן. אפשר להוריד בתקציבים של המשטרה או החינוך

2000

של גיו יורק לראש מועצה באיזו עיירה קטנה.

כמובן שעכשיו עליך לדאוג להספקת המים בנוסף לחשמל. על ידי לחיצה על הכפתור "תחתית" תוכל לראות מה קורא מתחת לעירך. צינורות קטנים מונחים באופן אוטומטי ברגע שבניין נבנה, אך תפקידך לחבר אותם למשאבת המים. רמת המים משתנת בהתאם לעונות השנה ויש צורך במגדלי מים באזורים הצחיחים. אם עירך מוקמת על שפת האוקייאנוס, תוכל לבנות יחד איתה מפעל להתפלת מי ים, אבל אפשרות זו תופיע רק לקראת שנת 1990.

עם כל כך הרבה דרישות יהיה לך קשה לשלם עבור הכל. מס רכוש הוא המקור להכנסתך והוא נע בין 0% ל-20%, 7% היא ברירת המחדל. יש גם דרכים אחרות לגייס כספים: החלון של התקציב מופיע בסוף כל חודש ינואר וניתן להעלות אותו בכל עת שתרצה. בכאן תוכל לשנות את המיסים ואת כמות התקציבים הניתנת למשטרה, לכיבוי אש, לחינוך, לבריאות, לרווחה ולתחבורה. תראה בו גם כמה אפשרויות חדשות של תחזוקת העיר ותשלומי חובות. "תחזוקת העיר" הן תכניות שונות

40

נילון

WIZ

ז ז ז ז

תכנון שורת מחשבים עולם המחר



הכניסה אל עולם המחקר



WIZ

40



מאת: שחקן בן-צור

מפעם לפעם יוצא לשוק אוסף משחקים (בדרך כלל עם מכנה

משותף) הכולל מספר משחקים ידועים מאותו תחום. במחיר הכולל הוא יוצא זול יותר, אולם הסיכון הוא כמובן, שיש לכם כבר את אחד מהמשחקים בבית. השיקול הוא שלכם.

לאחרונה יצאו שני אוספים חדשים: "אגדות חלל" ו-"אוסף הזהב". הראשון עוסק במשחקי חלל והשני במשחקים שזכו לפרסים שונים.

האוסף הראשון כולל את המשחקים "WING COMMANDER", "ELITE" (על משחק ההמשך אתם יכולים לקרוא בגיליון זה) כולל המשחק "ELITE פלוס" ו-"MEGATRAVELLER".

את המשחקים הראשונים אין צורך להציג - הראשון נמכר בארץ בהצלחה



אוספים זהב

והשני נחשב לקלאסיקה במשחקי המחשב. אם תקראו את הכתבה על משחק ההמשך תבינו במה מדובר ואיך המשחק הזה פועל (עמוד 12 למי שלא זוכר).

המשחק MEGATRAVELER - המשחק השלישי - מבוסס על משחק לוח שעיקרו היא חליפה טכנולוגית בעלת אפשרויות רבות המותאמת לך. המשחק דומה למשחק תפקידים (שימוש בנתונים שונים כגון כוח, אינטליגנציה וכד') בשילוב עם משחק לחימה, נגד רובוטים אחרים. המשחק דורש מחשבה רבה אולם לא משאיר הרבה מקום לטעויות: צעד לא נכון ואתה מסתובב (במידה ואתה נשאר חי) שעות נוספות למצוא את הדרך חזרה. הצלילים מתאימים לאווירה הכללית וגם המשחק מתנהל במהירות טובה. מספר הדברים שעליך לשלוט בהם הוא רב - תקשורת, לחימה ואיסוף מידע - והדבר רק מוסיף למי שאוהב משחקים כאלה.

כל המשחקים באוסף זה דורשים מהירות, שליטה וידע בפרטי המשחק כמו

צורך להציג (ראה התייחסות באוסף הקודם). "זול" הינו משחק הרפתקאות חדש יחסית. מדובר בנמלה-נינג'ה מכוכב אחר שגרפה המון מחמאות כשיצאה לשוק (לפני פחות משנה). משחק זה נמכר טוב ודומה מאוד למשחקים בהם עליך לעבור מסכים, לאסוף בונוסים ופרסים והכל למען מטרה טובה - שתתגלה לך בסוף המשחק. "אליפות אירופה בכדורגל" הינו משחק בכדורגל רחב, הכולל את הקבוצות אשר השתתפו באליפות אירופה לכדורגל לשנת 93-1992. במשחק מופיעות כמוכן כל הקבוצות ופירוט מלא עליהן ועל כל השחקנים שהשתתפו (עם סטטיסטיקה מלאה). המשחק עצמו אינו שונה ממשחק כדורגל רגיל - מבט מלמעלה על המגרש, מצב שחקנים על המגרש מוקטן בצד וכדומה. המשחק מתנהל כאשר בכל פעם אתה שולט בשחקן אחד. נחמד.

"סנוקר" הוא משחק שנעשה בשיתוף עם ג'ימי וייט, שחקן סנוקר (ביליארד) מפורסם בארה"ב. מי שמכיר את המשחק יכול לבחור בסוג המשחק (כ-8 במספר) ולמי שלא מכיר - חוברת הוראות מפורטת מצורפת. המשחק עצמו עשוי טוב מבחינה גרפית - קיימת אפשרות לשנות את זווית הראייה על השולחן, אפשר לקבל זווית ראייה מהכדור הלבן (בו מכים) או מהכדורים האחרים (שאמורים "לחטוף" את המכה ויעשו לך פרצופים!!!!).



בניגוד לאוסף הראשון המיועד לאוהבי סוג מסוים של משחקים, מיועד האוסף השני למי שרוצה אצלו בבית כמה משחקים שונים והדבר גם יכול להועיל למי שיש לו "שותפים" למחשב, כמו אח או אחות שדורשים משחקים שונים ממה שהוא רוצה. באוסף הזה אני בטוח שכל אחד ימצא את מה שהוא אוהב (חוץ מקווסטים).

האוספים מומלצים כאמור משום שהם זולים יחסית (במקום לקנות כל משחק בנפרד), וגם טובים מבחינת המשחקים עצמם (בחרו אותם לפי טיב המשחק ולא לפי נוחות).

לא חילקנו ציונים משום שעל רוב המשחקים אפשר לקרוא בגיליונות קודמים של וויז ולראות את הציונים שניתנו שם.

תפעול חלליות ומכשירים. לשני המשחקים הראשונים יש המשכים ומי שלא מספיק לו האוסף הזה יכול תמיד לרכוש את ההמשכים למשחקים שמצאו חן בעיניו.

האוסף השני הינו "אוסף הזהב" - אוסף זה כולל משחקים אשר זכו לתשבחות ופרסים כשיצאו והיתרון באוסף, שהוא מורכב מ-4 משחקים שונים מאוד אחד מהשני. המשחקים הנכללים הם: "זול", "ELITE/ELITE פלוס", "אליפות אירופה בכדורגל" ו-"סנוקר".

את "ELITE" ו-"ELITE פלוס" אין

מאת: אלון שומרוני

באטמן איש העטלף

באטמן 3

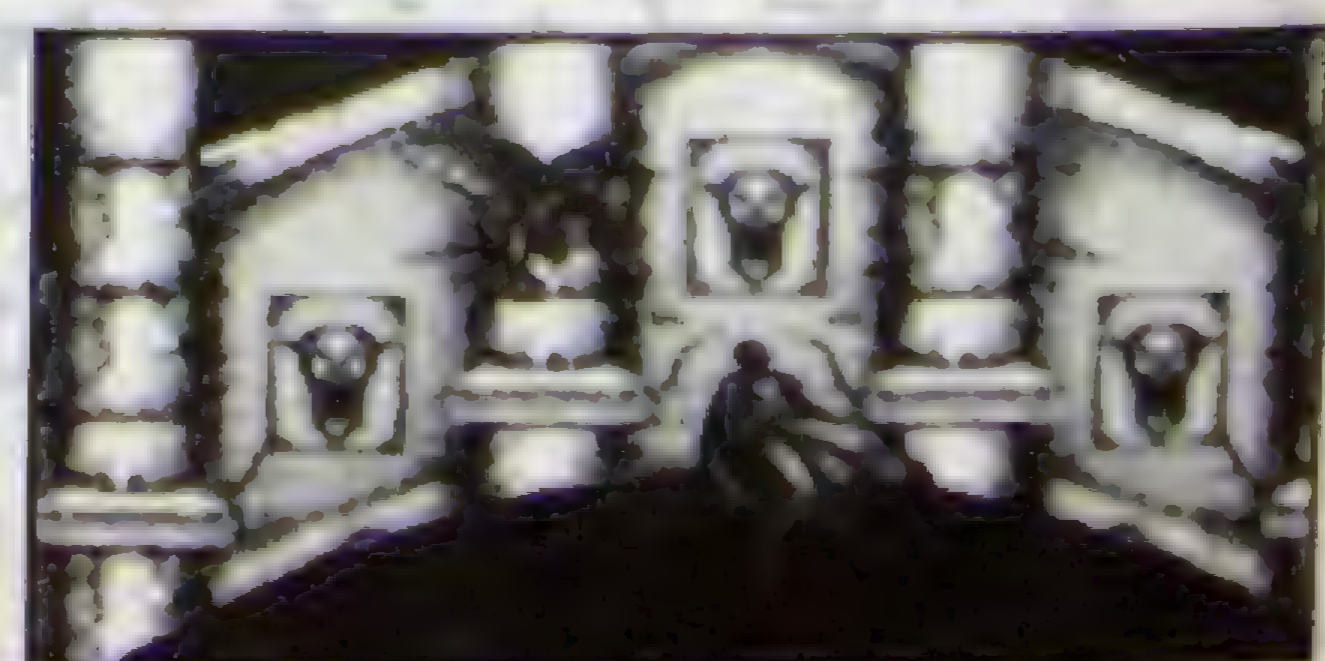
משחק זה מתחיל כאשר לינק - גיבור ממלכת HYRULE, מביס את כוחות הרשע המעיבים על ארצו, ומחליט לצאת לחפש ידע, אשר יעזור לו לחסל את הרשע אחת ולתמיד.

לאחר מסע ארוך ומייגע מחליט לינק לחזור לביתו, אך כמו בכל סיפור טוב, ספינתו טובעת בים והוא נשטף אל אי קטן כשבראשו מהדהד קולה של זלדה אהובתו - נסיכת HYRULE: "אתה תהיה בסדר..." באמת תודה רבה.

לינק מתעורר בבית לא מוכר ויוצא לדרכו חמוש במגן בלבד, בדרכו הוא מוצא את חרבו בין הגלים (צריך לעשות מזה סרט). בהמשך נוחת לידו ינשוף ענק אשר שולח אותו אל היער, ואומר לו שדג הרוח צופה בו.

במהלך המשחק צריך לינק לאסוף שמונה כלי נגינה קסומים משמונה מבוכים ובסופו של דבר לפתור את חידת הסיוטים. ברוב המשחק, זווית הראייה היא ממבט מעל, אך יש קטעים קצרים בהם המבט הוא מהצד.

המשחק תופס 4 מגה כולל אפשרות שמירה. שלושה אנשים יכולים לשחק ולשמור במקומות שונים.



ZELDA 1 LINK'S AWAKENING



לאחר "באטמן" ו"באטמן חוזר" מגיע לגיים בוי המשחק השלישי שהוא "באטמן איש העטלף". מי שצופה בסדרה בערוץ הילדים, יודע שמדובר בסדרה מצוירת שלעיתים אפילו עולה על הסרטים שהיו וכך גם המשחק - טוב יותר משני קודמיו. סיפור העלילה בקיצור: 7 פושעי-על מטילים טרור בגוטהם סיטי. באטמן, כרגיל, נקרא להילחם בהם ולגאול את גוטהם סיטי. באטמן לא צריך המלצות ממני, אבל בכל זאת, הוא אחלה גבר. למרות שהפושעים לא פוחדים ממנו, הם עוד ילמדו.

כמובן שגם טיפוסים כמו באטמן זקוקים לעזרה, וכאן אתה נכנס לתמונה. אפילו אתה, השחקן הכל יכול, זקוק לכמה כלים אלמנטריים: 8 יחידות כוח, לב שמחזיר 4 מהם, אגרוף חזק במיוחד, כפפות ומגפיים שיאפשרו לך לקפוץ מקיר לקיר, בומרנג, עטלף שניתן לזרוק מרחוק על האויבים ואפילו פלצור שגורה לתקרה, ונותן לך אפשרות להגיע למקומות גבוהים (בונוס). אם כל זה לא מספיק, ישנו גם רובין שיש לו אמנם 5 יחידות כוח, אבל הוא יכול לתפוס ת'תקרה עם הידיים שלו ולקפוץ ממקום למקום בחופשיות. כבר בתחילת המשחק (למי שלא שלא ישחק

בכפתורים) יש קטע אנימציה של התחלת הסדרה הטלוויזיונית, מלווה במוסיקה מתאימה והדבר מתקשר להמשך. המשחק מחולק לחמישה חלקים אבל במקום לקרוא לכל חלק שלב קוראים לו פרק: הבדיחה עליך (באנגלית זה נשמע הרבה יותר טוב), רעד החיים, הטירוף הירוק, שוד בנק זה GUS (מה לעזאזל הכוונה) והצחוק האחרון של הג'וקר. בחמשת הפרקים תצטרך להילחם ולהביס את מר קיפאון, אשת החתול, פרח רעיל, חד החידה, הדחליל, הפינגווין והג'וקר (לא בהכרח לפי הסדר).

הדבר היפה במשחק הזה הוא שנגד הבוסים אין צורך להשתולל על גבי המסך כמו משוגעים בדומה למשחקים

אחרים. נגד כל בוס יש אסטרטגיה מיוחדת המאפשרת להביסו מבלי לאבד אפילו יחידת כוח אחת!

הגרפיקה מעולה, ברורה וחלקה, הקול מעולה (בתחילת המשחק בפרק 2 שומעים צופרי סירנה של משטרה בקול אמיתי), התנועה של הדמות מגוונת מאוד והשליטה בה טובה. במסך הפתיחה ניתן בעזרת SELECT לשנות כמה דברים גורליים.

לסיכום: אם לא משחק חובה - אז בהחלט מומלץ מאוד.

ציונים

סוג משחק: הרפתקה	★★★★
גרפיקה:	★★★★
קול:	★★★★
משחקיות:	★★★★
שליטה:	★★★★
כללי:	★★★★ וחצי

שווה את הכסף? אם אהבתם את המשחק FINAL FANTASY ודומים לו - זה המשחק בשבילכם, אם לא - תמיד יש פעם ראשונה... קנו!

יָרִי אֵינֶטְרָאקְטִיבִי

LOCK-ON

חדש מבית
SEGA



מטווח של 40 מטר!

מחפשים את המטרה

נועלים על המטרה

סימן הנעילה H מופיע על-גבי צג העינית

יורים אל המטרה

הפגיעות מסומנות על-גבי צג העינית



ערכת ראש
עם עינית אינפרא אדומה

LOCK-ON ערכת סימולציה לירי אינטראקטיבי הכוללת אקדח היורה קרני אור אינפרא אדומות וערכת ראש עם עינית אינפרא אדומה וממנה יוצא צג המסמן את ה"נעילה" ואת הפגיעות. אפשרות לשחקן בודד או למספר משתתפים.

להשיג בחנויות המובחרות לצעצועים ומחשבים ■ משווק ע"י באג מולטיסיסטם ■ נוצאת BANDAI ישראלי

מאת: דוד אידלס



SCRATCHY

ITCHI &

הצמד הקטלני אוהב גיוון: הפעם אנחנו מוצאים אותם במשחקי פיראטים.

בשם ITCHY. עכשיו גם אתה תוכל להשתתף במריבות התמידיות שלהם - במוצר הרשמי החדש ביותר של חברת ACCLAME.

הצמד ITCHY ו-SCRATCHY - או "גרדוד ועקצוץ" בתרגום העברי הקולע - הופיעו לראשונה באחד הפרקים של המשחק הטוב ביותר (עד כה) של חברת ACCLAME - BART'S NIGHTMARE. הופעתם היתה מוצלחת כל כך עד שהם המשיכו בדרכם לקבל משחק השייך רק להם. עם רמות שונות של טכנולוגיה קטלנית ושלבי זמן שונים, המשחק החדש שואף להיות המשחק האלים ביותר - אך גם המצחיק ביותר שנוצר עד היום. האם חברת ACCLAME תצליח לעשות זאת או לא? נראה בעתיד. בינתיים הסתכלו בכמה תמונות שהישגנו.

הערה חשובה:

גרסה זו מתאימה גם לסופר נינטנדו, כן כן.

הערת העורך:

אל תתנו לעצמכם להפסיד את סדרת הטלוויזיה המצוירת המדהימה הזו - תוכלו לצפות בה גם בערוץ 6 וגם בערוץ 1. רוצו לעיתון השידורים, סמנו שלא תפסידו והמתינו בסבלנות ל-21 דקות של תענוג ממכר מול המרקע. אם ישאלו - תגידו שניר WIZ שלח אתכם.

טום וג'רי - לכו לכל הרוחות; החתול והעכבר המצחיקים והקטלניים ביותר בכל הזמנים על מסכי הטלוויזיה מגיעים בקארטיג' של מגה דרייב!

אם צפית במשפחת הסימפסונים, בסדרה הטלוויזיונית או באחת מקלטות הוידאו המסתובבות בשוק, אתה יודע בדיוק מי הם ITCHY ו-SCRATCHY. אם לא ראית את משפחת סימפסון עד כה, אז אין לך מושג מה הפסדת ואתה כנראה בן אדם מאוד עצוב. חשוב לדעת ש-ITCHY ו-SCRATCHY הם צמד אנימציוני המככב בהופעה של "קרטסי הליצן", והם התשובה הספרינגפילדית לטום וג'רי: ה-SCRATCHY הוא חתלתול ביש מזל אשר תמיד נדקר, נורה, נחנק, מאבד את הראש ובדרך כלל נרדף על ידי עכבר פסיכוטי



נראה איך ה-ITCHY סוכל כאן נורא, רק בגלל שבטלוויזיה הוא תמיד זה שנותן את כל המכות. כאן לא נראה שיש לו הרבה סיכוי, אחרי ש-SCRATCHY תוקף אותו כשהוא רוכב על סוס טרויאני.





הפינה של ד"ר WIZ

הצלילים למידע אלקטרוני כך שהמחשב השני יוכל להבין את המידע. רוב המודמים (לפחות אלו שנועדו לשימוש ביתי) פועלים בצורת תקשורת מסוימת (פרוטוקול תקשורת) ששמו Hays. מודם מודרני פועל בקצב של 14,400 באוד, המקביל בערך ל-1750 סימנים בשנייה. אם אתה מתעתד לרכוש מודם - ודא שהוא תואם Hays, רצוי 14,400 באוד, אך אם אין ירך משגת, אפשרי גם 2,400 באוד, לא פחות, ועם חומרה לתיקון שגיאות בתקן MNP5.

מיכאל בס מקיבוץ אל-רום שואל באיזו תוכנה כותבים משחקים?
שפות התכנות הפופולאריות ביותר למשחקים תחת DOS הן C++ ובורלנד פסקל. תחת Windows מתווספת שפה נפלאה חדשה Visual Basic - שרבים אינם יודעים, אך חלק מתוכנות מיקרוסופט כגון Excel, Word 6 ועוד - נכתבו בעזרתה!

אסף פזנר מקרית אונו כותב לנו: חברי קנה את המשחק אינקה 1 בישראל ואני קניתי אותו בחו"ל. כשראיתי את שני המשחקים, שמתי לב להבדלים עצומים - במשחק שלי היו 6 חלליות ואצל חברי 9, אצלי אפשר להחליף כלי נשק ואצל חברי לא ועוד הבדלים בצבע. שאלתי היא האם כאשר משחק מגיע לארץ משנים אותו. כמו כן, אני מבקש המלצות לקווסטים והכי

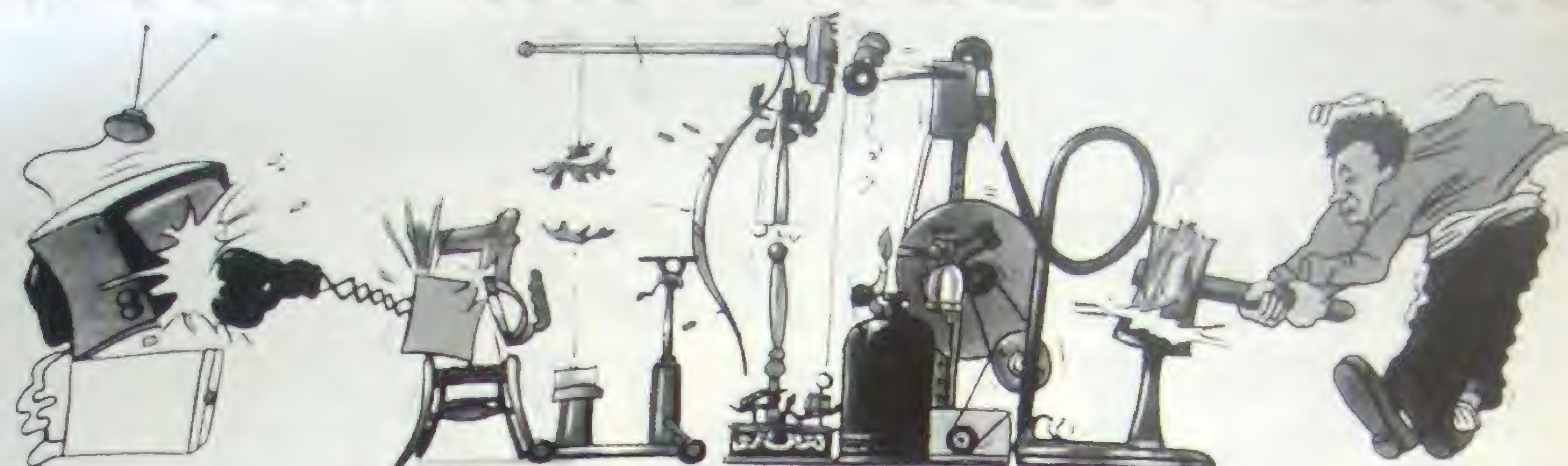
ערן המבורגר מנשר שואל מהו מחירו של CD-ROM בחו"ל? והאם סאונד בלסטר 2 פלוס מתאים למולטימדיה?
כונן תקליטורים CD-ROM עולה בחו"ל \$400-200, כאשר בארץ מחירו נע כיום בין \$300-500 לצרכן. סאונד בלסטר 2 מתאים בהחלט למטרת מולטימדיה.

עידן ברזילי מחדרה שואל: מה ההבדל בין מולטימדיה ל-CD-ROM ואיך מדפיסים בצבעים באמצע משחק למדפסת? כמו כן, עידן מבקש הסבר פשוט בלי סיבוכים על "מה זה מודם".

מערכת מולטימדיה פירושה מחשב בעל מעבד 386DX לפחות, צג VGA, כרטיס קול וכונן CD-ROM זה לגבי השאלה הראשונה. הלאה - ברוב המשחקים אין אפשרות להדפיס בצבע כיוון שהגרפיקאים של המשחק מעוניינים להגן על יצירתם והמשחק מונע זאת. ולגבי מודם, זהו מכשיר אלקטרוני המופיע בצורת כרטיס הנכנס למחשב או קופסה תיצונית המתחברת ליציאה הסורית במחשבך (RS-232), ותפקידו להעביר מידע אלקטרוני שהמחשב מייצר אל מחשב אחר, לרוב דרך קו הטלפון שבצידו השני מחובר מחשב עם מודם. המודם עושה זאת על ידי המרת המידע האלקטרוני של המחשב לצלילים, אותם ניתן להעביר דרך קו הטלפון. המודם, המחובר בצידו השני של הקו, הופך את

כמה כותבים שואלים לגבי הקו החם המציע עזרה למשחקים: מדוע אין תשובה ופתרון לגבי כל משחק?
קו העזרה למשחקים נועד לעזור, כשירות ללא תשלום, בהתקדמות בשלבי המשחק. החברות המספקות שירות זה, עושות זאת מתוך רצון לקדם את מכירת המשחקים אך בשום אופן אינן מחויבות לספק תשובה והדרכה לכל משחק! האנשים העוזרים עושים כמיטב יכולתם - אך קשה לבוא בטענות כלפיהם אם הם אינם יודעים כיצד לפתור בעיה במשחק מסוים - כיוון שזהו שירות בלבד. תארו לעצמכם שכלל לא היה שירות כזה, מה אז היה קורה?

עמית אלישע מראשון לציון שואל: 1. מדוע אנו מרחיבים בנושא PC ומקדישים רק עמוד אחד או שניים למגה דרייב ולסופר נינטנדו? 2. האם יש קסדות מציאות מדומה למגה דרייב או לג'נסיס?
עמית, PC בישראל פופולארי יותר ממשחקי טלוויזיה, ולכן באופן הגיוני עלינו להקדיש יותר מקום בגיליון למשחקי מחשב. פשוט מסתבר שהרבה יותר אנשים אוהבים משחקי PC מאשר משחקי וידאו למיניהם. לשאלתך השנייה - קיימת קסדת מציאות מדומה גם עבור המחשב וגם עבור משחקי הטלוויזיה אך מחיר מוצרים אלו מתחיל ב-1,600 ש"ח בחו"ל... כך שכרגע זה עדיין יקר מעט.



חשוב: אני רוצה לדעת מיהם ד"ר וויז, שחק בן צור וערן בן סער?

לא אמורים להיות הבדלים בין משחקים (למעט שינויי תרגום לעברית). בהחלט עשוי להיות מצב, כפי שקרה עם מורטל קומבט, שיצא בסוף 1993 (לקראת חג המולד) למכירה בארה"ב על ידי חברת Hitech עם 8 תקלות רציניות, ורק לאחר 3 חודשים יצא המשחק לאירופה וישראל על ידי חברת וידג'ין - ללא הבעיות ועם שינויים פנימיים מסוימים. לגבי קווסטים - כדאי שתעיין בגליונות וויז קודמים הממליצים על קווסטים שונים ומגוונים ולגבי ד"ר וויז - לא נענה.

מחן ביליג שואל באיזה פקודות להשתמש כדי להפיק יותר מ-609472 מתוך 654336 בתים (לאחר שימוש ב-HIMEN.SYS) בזיכרון העליון (בין 1M - 640K) ורק בפקודות של DOS.

WIZ רוצה את הראש שלך!

נבחרת WIZ, נבחרת כתיבי המשחקים הטובה ביותר בארץ, פותחת את שורותיה.

אנחנו רוצים אותך - אתה שמבלה שעות מול המחשב ומכיר כל משחק יותר טוב מהמתכנתים שיצרו אותו, אתה ששורף את היום בהחלפת קלטות סגה ונינטנדו, ואתה שמכור למשחקי תפקידים מכל סוג שהוא ורץ לשחק, להתעדכן ולספר לחבר'ה.

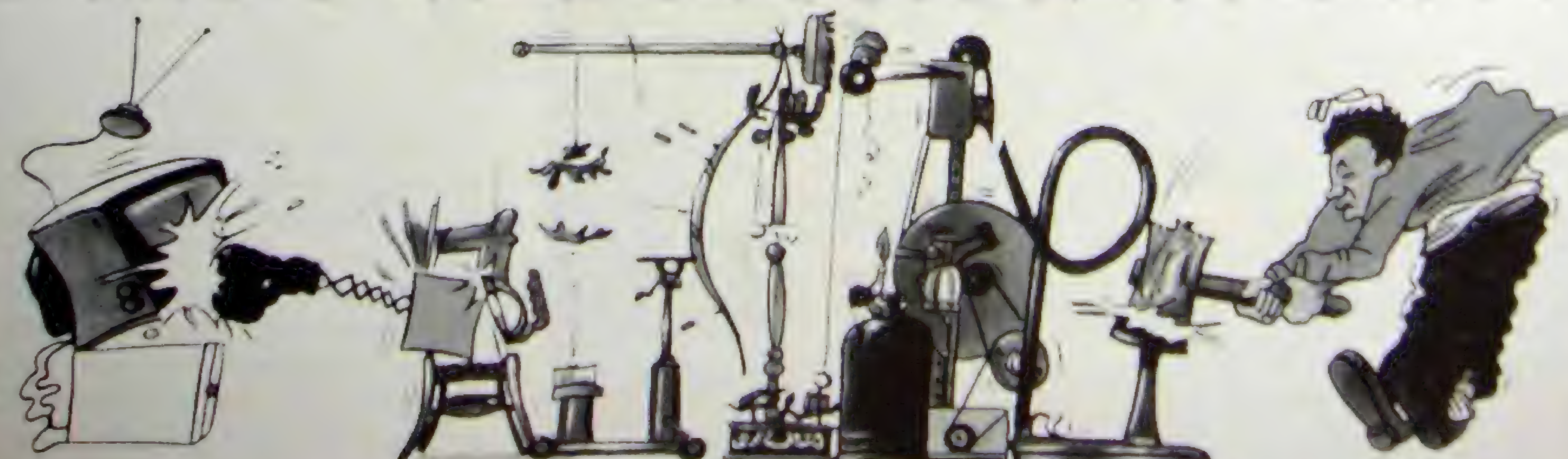
בקיצור, אם אתה מרגיש (או את מרגישה, כמובן) שזה הייעוד שלך בחיים - או לפחות בתקופה הקרובה - לכתוב על המשחקים הכי חדשים שיש, לסקור מוצרים שזה עתה יצאו לשוק ולהיות עם היד על הדופק בכל מה שקשור למחשבים, משחקים וכיף - איך זה שעוד לא כתבת לנו כלום?

אה, כן. חשוב גם לדעת לכתוב. כי הרי לשחק במחשב הרבה אנשים יודעים, אבל גם לכתוב על זה אחר כך - בשפה קולחת וברורה, בניסוחים שירתקו אנשים אחרים ובתיאורים שיתנו חשק לעוד - זה כבר קצת יותר מסובך. אוקיי. קראת הכל והחלטת שמה שכתוב זה בדיוק אתה. מה עכשיו? פשוט. בחר לך נושא מעניין לכתבה שמתאימה לוויז אבל לא הופיעה בו אף פעם, כתוב כתבה בת 500 מלים לפחות, הקלד את הכתבה במעבד התמלילים QTEXT ושלח את התקליטון + עותק מודפס של יצירת הפאר שלך - אלינו (לת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114. ליד ניר צוק).

אנחנו כבר נעשה את השאר - אנחנו נבחר את הכתבים החדשים, אנחנו נשלח להם פרסים הביתה, ואנחנו גם נשמור להם אחלה משרה באחלה עיתון. אנחנו מחכים

לא פירטת מה עוד קיים בזיכרון המחשב שלך, אך כבר יש לך מספיק זיכרון פנוי למרבית המשחקים הקיימים הדורשים לפחות 590K זיכרון בסיסי פנוי. נסה להוסיף את השורה DOS=HIGH,UMB אחרי השורה של HIMEM.SYS. במקרים מסוימים הדבר מפנה זיכרון בסיסי נוסף מתוך ה-640K הראשונים. אם השורה כבר קיימת בקובץ ה-CONFIG.SYS שלך, נסה להוריד את ה-UMB כך שיופיע DOS=HIGH. אם מחשבך הינו בעל מעבד 386 ויש בו 2M זיכרון לפחות, עליך להפעיל את תוכנית התמיכה בזיכרון מתרחב של DOS ששמה EMM386. קובץ CONFIG.SYS עקרוני צריך להראות כך:

```
=C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICE
E=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVIC
OS\EMM386.EXE RAM
DEVICE=C:\D
DOS=HIGH
```



SUPER TROLL ISLAND



מאת: דייוויד כץ

אחרי ההצלחה המסחררת בחנויות למתנות בכל רחבי העולם, הטרולים של RUSS BERRIE נמצאים עכשיו בסכנה על מסך הסופר נינטנדו שלך. אחרי שהם איבדו את תחתוניהם בהעברתם למסכי נינטנדו, על הטרולים לשתף פעולה במירוץ סביב חמשת האיים של ארץ הטרולים. שים לב: טרולים שונים מבצעים סוגים שונים של פעילות, תוך היתקלות בבעיות שתמצא במהלך המשחק - טרולים עם שיער ורוד יודעים לקפוץ גבוה; טרולים עם שיער אדום רצים מהר מאוד; הירוקים חזקים מאוד והכחולים יודעים לשחות מתחת למים. כל צבע והתכונות המיוחדות רק לו. חשוב לזכור.

מה המטרה? לצבוע את הסביבה בטולת החיים, כך שהיא תהיה שופעת צבעים כמו הטרולים עצמם - זוהי מטרת המשחק. סולמות, חלונות והחלקים המשעממים האחרים על המסך, חייבים להתמלא בצבע בכדי לסיים כל שלב. אחרי שצבעת, המסך מתמלא כאמור בצבעים וגשם של חפצי בונוס יורד מהשמיים. אתה חייב לאסוף

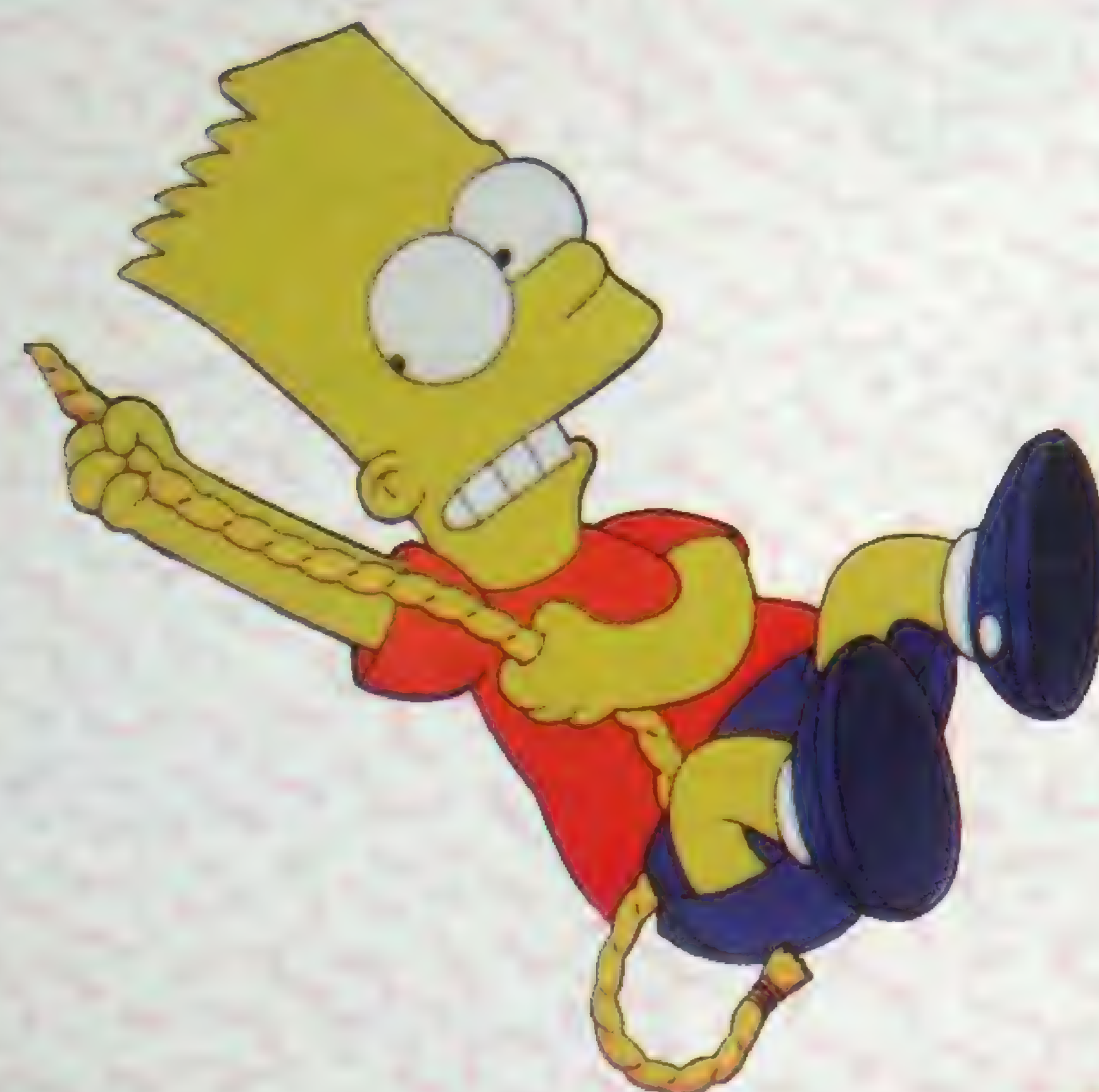
במהירות את כל מה שאפשר בטרם יחל השלב הבא. כל חפץ שתאסוף מביא לך נקודות של בונוס - אבל את הקטע הזה אתם מכירים מאינספור משחקים אחרים. כמוכן, יש כאן גם "רעים" המשוטטים ומנסים להפריע, וחידות "קרקע" שעליך לפתור בכדי להגיע למקומות הבלתי ניתנים לגישה (לכאורה). לדוגמה, לפעמים אתה מוצא בור של קוצים קטלניים ועליך לדחוף אבן גדולה לתוך הפתח, בכדי להפוך את אותה מלכודת למעבר בטוח. אך אם תעמוד במקום אחד יותר מדי, ענן מכוער יופיע וירדוף אחריך. זז קדימה.

הנשק העיקרי שלך היא צלחת של עוגה אשר מכסה את אויביך ומכניסה אותם לאכילה, אך ככל שאתה מתקדם - דרך 50 השלבים של המשחק - אתה מגלה שהדרך הטובה ולפעמים היחידה לניצחון, היא בחירה נכונה של הטרול הנכון, בזמן הנכון

בעיני השחקנים הצעירים על בטוח. החיפוש המדבק, השוטטות ברמות והטרולים הניתנים להחלפה בכל עת, הם הגורמים העיקריים של המשחקיות כאן - ולכן ההנאה וההנעה שלכם מובטחת.

ובמקום הנכון, שיבצע את העבודה הנכונה. נכון? משחק בהיר, חייכני ומקורי הם המאפיינים של משחק רמה זוהר זה. טרולים הם כיף של ממש, והם ימצאו חן





הטלוויזיונית. במשחק ירי העגבניות, בארט השובב יכול לזרוק עגבניות על החברים שלו (MILLHOUSE) ו-MARTIN למשל, אך אינו ואבוי לו אם הוא פוגע במנהל או ב-NELSON MUNT. בכדי להשתעשע בארט מגיע גם לפארק המים MOUNT

מאת: דייזי כץ

נראה שאנשי חברת ACCLAIM נדלקו על כל מה שקשור במשפחת סימפסון; לא רק שהם נמצאים בשלבים המסיימים של משחק רשמי ל-ITCHY & SCRATCHY המופלאים, הם גם עובדים בשצף קצב על המשחק ש-BART וחבורתו מככבים בו. במשחק VIRTUAL BART, בנה גיבורינו מכונת מציאות מדומה כפרויקט מדעי לבית הספר שלו. לרוע מזלו - ובגלל שבארט אינו חכם במיוחד - המכונה היתה חייבת להתקלקל בכל פעם שהוא שם על

Virtual Bart



נמשיך: כאשר בארט חוזר לילדות, הוא יוצא מעריסתו וחייב "לעשות טרזן" בין הענפים בכדי להימלט על נפשו. נפילה על האדמה תגרום לכך שתאבד את חיי בארט הקטן, אז כדאי מאוד לתפוס ענף. כל אלו הם רק חלק מהמשחקונים ומהאתגרים השונים הניצבים בדרכו של בארט. הפיצול להרבה משחקונים מוסיף המון עניין ויש כאן יותר אתגר מסתם משחק. שימוש ב-MODE 7 של סופר נינטנדו, אנימציה מצוינת, מוסיקה מקורית של הסימפסונים, קולות של בארט והמשפחה והמון יצירותיות ומקוריות שנונה - זה המתכון להצלחה. על משחקים כאלו, באיכות רעיונית וטכנית כזו פשוט תענוג לכתוב ביקורת.



SPLASHMORE המפורסם, והוא מוכרח למצוא נתיב באחד המסלולים המרגשים על ידי בחירה נכונה בדרך, והתחמקות מסכנות כמו כדורים מקפצים ועכוזו החוסם של הומר. מה קורה בהמשך? המפעל הגרעיני של ספרינגפילד מתפוצץ והופך את העיר לשממה. זוהי ההזדמנות הטובה ביותר של בארט לצאת למירוץ נוסח המשחק ROAD RASH.



ראשו את קסדת המכונה, אי לכך אין לדעת היכן הכוכב של ספרינגפילד יסיים את דרכו. המשחק VIRTUAL BART ממשיך ומקיים את מסורת המשחק S NIGHTMARE של BART' בו יש כמות של תת-משחקים שונים, אשר אותם

עליך לגמור בכדי לסיים את המשחק כולו. ב-JURASSIC BART גיבורנו הופך לחיה פרה-היסטורית, וחייב לפלס לעצמו שביל וללחום דרך מכשולים אינסופיים, הכוללים דינוזאורים וגרסאות פרה-היסטוריות של הדמויות האהובות עלינו ממשפחת הסימפסונים



מאת: ערן בן-סער

"לוחמי החלל" הוא אחד מספריו הישנים של רוברט היינלין, סופר המדע הבדיוני הידוע (ולעניות דעתי, הטוב מכולם). זהו סיפורה של מלחמה, מלחמת חלל בין פדרציית טרה לבין גזע של דמויי עכבישים ענקיים. גיבור הספר, חואן ריקו, הוא חייל במלחמה אכזרית זו, והספר מלווה אותו מרגע הגיוס ועד להיותו קצין המפקד על מחלקה שלמה.

"טענתי את משגר הטילים שלי, מצאתי את המטרה ולחצתי על ההדק הראשון, כדי לתת לטיל לראות את המטרה שלו. לחצתי על ההדק השני ושלחתי אותו לשלום, ומייד קפצתי שוב ארצה. דילגתי מעל שורת הבניינים הבאה, ובזמן שהייתי באוויר ריססתי את השורה הראשונה שליד הנהר בלהביו-יד. בזמן שנחתתי, פלט משגר הגב שלי שתי פצצות חומר נפץ קטנות מאתיים מטר לכל צד, ימינה ושמאלה, אבל לא ראיתי מה הן עשו, כי כאותו הרגע פגע הטיל הראשון שלי, כאותו זוהר שאין לטעות בו של פיצוץ אסומי."

הספר עורר מחלוקות רבות, הן בשל תיאורי הקרב הקשים שבו והן בשל הדעות שהיינלין הביע דרכו. היינלין, לאורך כל ספריו, התמקד במסרים חברתיים-פוליטיים אותם הוא שוזר כרקע לעלילה. המוטיב החוזר ברוב ספריו הוא תיאור החברה שלנו לפי אמות המידה של חברה שונה לחלוטין. החברה העתידנית ב"לוחמי החלל" היא חברה שבה רק לחיילים משוחררים יש זכות הצבעה, חברה שבה העיקרון המרכזי לעגישה הוא להרתיע עד כדי כך שלא יהיה סיכוי לפשע חוזר.

אתר הקטעים הטובים ביותר בספר הוא כאשר גזר חואן באחד ממוריו שהסביר לכיתה עד כמה גוראה היתה המאה ה-20: "אנשים שומרי חוק כמעט לא העזו לצאת

הספר מתאר באופן מפורט להפליא את חייו של החייל העתידי, מהסירות המפרכת והשיטות הקשות בהן נוקטים המפקדים כדי לאמן חיילים מובחרים, דרך חיי היומיום של חייל פלישה, בזמן קרב ועל ספינה בין-כוכבית, קורס הקצינים, הפיקוד הראשון וכו' - והכל בצבעים סגנוניים למדי, לפי סגנונו הקשה של היינלין. אם אתה אוהב את

לוחמי החלל



הסגנון של היינלין אתה תתאהב בספר הזה. אם אתה מחפש ספרי מלחמה בדיוניים גם אז לא תתאכזב, אבל מי שמצפה לדומן מלחמה ארוך וקליל העוסק בפילוסופיה של גזעים זרים יתאכזב. היינלין לא טורח לדבר על גזעים זרים (לאורך כל ספריו, למעשה), אנחנו מעניינים אותו הרבה יותר ובספר זה כבכל האחרים, ממשיך היינלין לרדת אל מעמקיה של החברה האנושית ולהציג אותה ללא דעות קדומות וללא רחמים. במלים אחרות: קנו אותו, אם מעולם לא קראתם את היינלין, חייכם לעולם לא יהיו אותו דבר לאחר הקריאה.

לפארק ציבורי אחרי רדת החשכה. כל מי שהעז לצאת הסתכן בהתקפה מצד כנופיות ילדים חמושים בשרשראות, באקדחים מתוצרת בית, באלות... במקרה הטוב הוא היה נפצע, קרוב לוודאי שהיה נשדד, ויש לשער שהיה נשאר בעל מום לכל ימי חייו, אם לא היה נהרג. תיאור טוב של ניו יורק? רק זיכרו שהדברים נכתבו ב-1959, הרבה לפני שכל זה באמת הפך למציאות של ימינו הפתרוגות לפי היינלין? תקראו בספר, אבל לא לחינם קנה לו הסופר הזה שם של פאשיסט, אם כי בספרים מאוחרים יותר מצטיירות דעותיו של היינלין כאנרכיסטיות.

הופיעו עכשיו!

קטלוג התוכנה הישראלי קיץ '94

קטלוג CD מולטימדיה

קטלוג CD מולטימדיה מכיל רשימת תקליטורי מולטימדיה איכותיים בחלוקה לנושאים הבאים:

מאגרי קול, תמונות וידיאו

עזרים למחשב אישי

קבצי מוסיקה וקליפ-ארט

ביולוגיה וסבע

ספרי עיון כללים: אינציקלופדיות,

ספרי הסטוריה, גאוגרפיה ועוד.

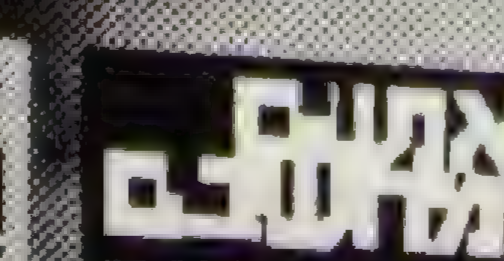
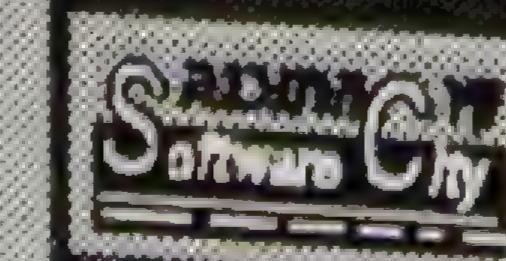
אנגלית כשפה

לומדים ומשחקים לגיל הצעיר

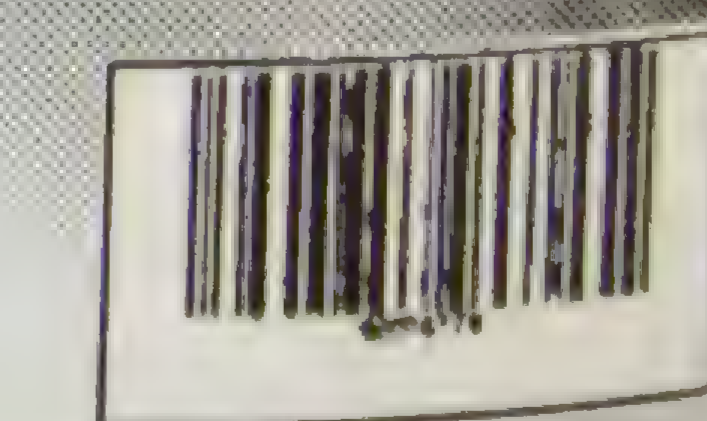
חדשו חדשו חדשו

תקליטור טבע הדברים בעברית

בנושא חקר האדם והסביבה



עד והתוכנה אגף שוק ואמנות והתוכנה אגף שוק ואמנות
ת"ד 11616 ת"א 6111601 03-5288448



אנשים ומחשבים
COMPUTERWORLD

מרכז ארצי למוצרי תוכנה, מודם פקס מולטימדיה וספרות מחשבים

עיר התוכנה
Software City

03-5288448, 295145.70 פקס 03-5251666 (רפ"י, גיא, טל, עדי)

שיחות עם מורגן לה פיי



מ ו פ ע ה א י מ י מ ש ל מ ו ר ג נ ל ה - פ י י

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

מורגן העירה אותנו בשעת בוקר מוקדמת ביותר, אחרי ליל צפייה במונדיאל (כשהקבוצות של מורגן תמיד מנצחות), וארבע שעות שינה בהחלט לא הספיקו לנו.

"קומו כבר בטלניס!" הכריזה הזקנה וגרמה לשמיכות שלנו לרחף באוויר, "אתם רוצים לישון כל היום?"

"כן!" ענה אבי וניסה לחטוף את השמיכה שלו בחזרה. "עוד חמש דקות, אמא" לחשתי (תלוש משהו מהמציאות), "שיעור ראשון זה תושב"ע". "אני אתן לכם תושב"ע" אמרה מורגן וגשם זלעפות ירד עלינו מהשמיכות. "אאאאאאאאאאאאאאאא!!!" הגבנו יחד. "זה היה תרגיל מלוכלך!" צעק אבי. "את מתה, מכשפה!" קראתי לעברה, "בשרך החרוך יהיה שווארמה בפיתה שלי!" קמתי בהחלטיות וצעדתי לעברה בתנועות חניקה אגרסיביות. נתקלתי בכרית הרטובה ונפלתי על הפנים.

מורגן ואבי אהבו את זה, אותי זה העיר. "תסתמו" אמרתי בקול עייף נוכח צחוקם ההיסטרי וגררתי את עצמי לאמבטיה. מאוחר יותר, בארוחת הבוקר, נעצנו אבי ואני מבטים כעוסים ביותר לכיוון בת-האלף במטרה לסחוט מידע. מורגן לא נשברה. עברנו לטאקטיקה מחוכמת יותר: "מורגן, למה הערת אותנו בשעה כזו, קיבינימט - ישנו רק ארבע שעות. בסירונות ישנתי יותר מזה" אמרתי. "אנחנו הולכים לטיול קטן" אמרה מורגן. אני ואבי החלפנו מבטים, "מה את זוממת מורגן" שאל אבי, כי רוב הטיולים הקטנים של מורגן משאירים לנו סיוטי לילה למזכרת. "טוב, נו, אני אגיד לכם את האמת. הפעם אני צריכה את עזרתכם במשהו רציני" נכנעה מורגן. "עזרתנו?" חשבתי, אבי הביט בי במבט שואל, כאילו יש לנו ברירה. "אני צריכה להשיג את צמח 'העלים הצהובים הדהויים בקצוותיהם'" הסבירה מורגן, "הוא קיים רק במקום אחד שאני מכירה, עולם פנטזיה בשם וילמיר".

"נו אז מה הבעיה?" שאל אבי. "וילמיר הוא עולם שנוצר באופן מיוחד מאוד, כוחות הקסם שלי נמוכים בו יותר מבכל מקום אחר". "ואת צריכה אותנו?"

שאלתי, "קחי את סנטלארד או את גרימריידר - הם בטח יעזרו לך יותר" - האמת היא שאבי ואני רצינו לצפות ב"מסע בין כוכבים" מאוחר יותר. "אה, הם לא יכולים להיכנס לעולם הזה" אמרה מורגן, "זה קצת מסובך וטכני להסביר לכם למה".

אבי משך בכתפיו, "אין לנו ברירה, נכון?" שאל. "לא" ענתה מורגן. אחרי ארוחת הבוקר יצאנו מדירתה של מורגן ונכנסנו אל המעלית. מורגן החוותה תנועה קלה בידה ולפתע הרגשתי שסותמים את אוזני. מורגן אמרה מספר מלות צופן ולוח המקשים הופיע. הלחץ באוזני פסק. המכשפה הקישה על מספר כפתורים יחד והמעלית החלה לנוע. לא זזנו למעלה או למטה - פשוט היתה הרגשה של תנועה, הדלת שינתה צורה וצבע במהירות גבוהה ואנחנו זזנו באלכסון.

לבסוף עצרנו מול דלת שנראתה כעשויה מעץ. "בואו" אמרה מורגן ופתחה את הדלת. מצאנו את עצמנו יוצאים מתוך גזע עץ. הדלת נסגרה מאחורינו. אבי התחיל לצחוק, בהיסטריה. "מה קרה?" שאלתי. "אתה נראה כל כך

מטופש בגרביונים!" צחק אבי. מורגן הסתכלה עלי ופרצה גם היא בצחוק. "שתקו שניכם, אתה ממש נראה שגעון בחצאית הסקוטית הזו" אבי הביט על עצמו והשתתק, "למה אבי מקבל חצאית ואני גרביונים?" שאלתי את מורגן. "כן", אמר אבי, "ולי יש גם חרב מגניבה". הבטתי בעצמי: היתה לי חרב קצרה מאוד, קשת ואשפת חצים. החלטתי שאני נראה כמו רובין הוד. "מגניב" צעקתי, "עכשיו אני אשדוד מהעשירים ואתן לעצמי!"

"תפסיקו עם המריבות" אמרה מורגן, שאגב נראית פצצה בגלימות קוסמת שחורות עם מחשוף נדיב (מאוד, העיר אבי מאוחר יותר), "עוד תעירו את כל היער". היער היה צפוף, אבל לא יותר מדי ומספר מטרים לימינו היה שביל קטן. סנאי הביט בי מבין השיחים. "אנחנו חייבים להגיע לעיר לפני החשכה", אמרה מורגן, "מסוכן פה בלילה". התחלנו ללכת לאורך השביל,

העצים היו ירוקים ורעננים - מלבד מספר עצים סגולים שגידלו פירות גדולים ומוזרים בצורת תפוח. "מה זה?" שאל אבי. "תפוח" ענתה מורגן בלי לעצור, "סגול" הוסיפה. "רעיל?" ניחשתי. "דווקא לא, אבל משלשל".

החיות היחידות שראיתי היו סנאים ומספר ארנבות בעלות שש רגליים, "יער נחמד" אמרתי. "נעשה פה פיקניק בהזדמנות" הציע אבי. עמדתי לענות לו אבל אז שמענו קולות שבאו מלפנינו, ולפתע עמדו שלושה אנשים על השביל. כלומר, במבט ראשון חשבנו שהם אנשים, אבל לאנשים יש כמות פחותה בהרבה של שיניים, עיניים, שערות וכיעור. אנחנו גם פחות אדומים מהם. "שלום?" ניסיתי בדיפלומטיות. "אראאהאאאר טרארארר גרארר" ענה אחד מהם, ונופף בחרבו. "אחלה פרק" אמר אבי, "אבל זה שלפניו היה יותר טוב". "זה לא הזמן לשטויות!" אמרה מורגן ופתה ליצור שדיבר, "קח





"דרקונים בלבד".

משהו צד את עיני בצד הדרך - הבטתי ונעמדתי דום. אבי הביט אחרי. עמדנו מול מסעדת McHero, 'פונדק הדרכים ללוחם העייף' כפי שהיה כתוב. "אה, מורגן" אמרתי. מורגן פנתה וחביטה בי, "מה?". "מה זה?" שאלתי. מורגן הביטה במסעדה, "עזוב", אמרה, "זה עולם מאוד מוזר". אני רוצה להיכנס" אמר אבי, "לא אכלתי מהמבורגרים ולא מהממהרות".

נכנסנו פנימה, המסעדה היתה מרווחת, עם שולחנות עגולים שסביב רובם ישבו לוחמים עייפים ומאובקים. בפניה היה פסל של זמר-נודד. ניגשנו לקופה (גוש אבן עליו מניחים ניירות כדי שיהיה נוח לרשום). "מה בשבילכם?" שאלה קופאית קטנה ומחוצ'קנת, היא היתה לבושה בחולצה ומכנסיים ששריון לוחות צויר עליהם ונראתה מגוחכת לחלוטין. "מה יש להציע?" שאל אבי. "או, קודם כל יש לנו שלושה סוגי בורגרים", אמרה הקופאית, "מק'בורגר שעשוי מבשר חזיר בר, היד-בורגר שעשוי מבשר הידרה וכמובן ביג-מק מבשר דרקון", הקופאית המשיכה, "יש גם גניסי גריפון וצ'יפס. לשתות יש כל מה שתמצאו".

"אני רוצה ביג-מק" אמרתי. אבי הביט בי כבמטורף, "היי, תמיד רציתי אחר" אמרתי. "ואני גם רוצה קולה גדולה וצ'יפס". "נו טוב", נכנע אבי לקרקורי

"שלום" אמרה, "אפשר להיכנס לעיר?". "לא" ענה השומר, "לא לפני שתגידו לי מי אתם ומה אתם מחפשים". "אני ער..." התחלתי וקיבלתי מכת מרפק לסרעפת ממורגן. "אני היא מורגן לה-פיי ואלו שני המלווים שלי, אני עוברת בנוי-הארל כדי לבקר ידיד וותיק". "מי?" שאל השומר. "לא עניינך" השיבה לו מורגן. "לא תיכנסו" אמר השומר. מבט המלחייה עלה בעיניה של מורגן, היא לקחה מרחק של שני צעדים אחורה והחלה להטיל לחש, "אסוניטי קיוראכא באזלבור". אמרה מורגן. "לא, לא, אתם יכולים להיכנס!" אמר השומר בפחד מוות, "בבקשה אל תעשי לי כלום". מורגן הורידה את ידיה והשומר פתח את השערים ונתן לנו להיכנס. "מרשים" אמר אבי, "איזה לחש זה היה אמור להיות?". "שום לחש, סתם לחשתי שטויות" השיבה.

"לאן הולכים?" שאלתי. "לראש העיר" ענתה מורגן, "בגינה שלו צומח השיח שאני צריכה". פילסנו את דרכנו בהמון האנשים השונים, רובם נרתעו ממורגן גם ככה - כנראה בגלל הגלימות השחורות - אבל שמנו לב שהרוכלים בשוק הפסיקו לצעוק "הכל בזז, הכל בזז" כשמורגן עברה. נער אחד שנעץ יותר מדי מבטים, נתקל באישה זקנה עם סלים והיא הרביצה לו עם מקל ההליכה שלה. ראינו גם אדם אחד צועק על פקחי העירייה שגררו לו את הסוס, כי הוא החנה אותו ליד שלט

אותי אל מנהיגך" אמרה לו. בתשובה החלו היצורים לרוץ לכיווננו עם חרבות שלופות, ידיים מתנופפות, שיניים חשופות ומבט של רצח בעיניים.

עכשיו אני רוצה לעצור ולהסביר משהו קטן: אני ואבי באים מנתניה, או בשמה הידוע יותר 'ארס-לנד', ולכן יש לנו ניסיון מסוים עם אנשים שרצים אלינו בכוונות רצח. מאוחר יותר תסביר לנו מורגן שהיא הגבירה את מעט הכישרון שיש לנו כדי שנוכל להילחם ברמה מינימאלית.

לכן אולי תבינו מדוע אבי שלף את חרבו ורץ קדימה גם הוא, בעוד אני טוען חץ אל הקשת ויורה אותו. החץ שלי פגע באחד היצורים והוא נפל, אבי חסם במיומנות מכת חרב שניחתה לעברו והשחיל יצור אחד על חרבו, בעוד מורגן יורה חץ קסום על היצור השלישי.

"אמרתי לכם שמסוכן פה" אמרה מורגן. "מה מסוכן?" אמר אבי, "איפה יש עוד?" נשאתי תפילה חרישית בליבי.

לקראת הצהריים הגענו לעיר. מורגן קראה לה ניו-הארל והסבירה שהארל המקורית נהרסה שלוש פעמים - בשריפה, בשיטפון וברעידת אדמה - עד ששינו לה את השם. העיר היתה קטנה במקצת, ומוקפת חומת אבן נמוכה, שמעבר לה ראינו את גגות בתי העיר ואת הבניינים הגבוהים יותר. במרכז העיר עמד מגדל גדול ומקדש לפי מורגן. ניגשנו אל השער ומורגן פנתה אל השומר.



בסנו, "אני אקח נגיסים, צ'יפס ומילק-שייק אם יש". "יש, יש", אמרה הקופאית. "בטעם גרגרי-יער, תותי-שלג, תפוחים סגולים או בננה?". "אני אקח קולה" אמר אבי. מורגן לא היתה רעבה אבל היא גילתה שיש להם רפרפת (ג'לי) והזמינה מנה כפולה לעצמה.

שילמנו על הכל (נזן וזו וחצי פיסת כסף וקיבלנו את האוכל יחד עם פאזל קטן ומרתק של סדול אוכל כאחת ממסעדות הרשת. התיישבנו ליד אחד השולחנות הפנימיים. הדרקון-בורגר שלי היה נהדר, אני ממליץ בחום לכל מי שיגיע למקום לנסות אחד, מה, גם שהקופאית אמרה שהם משתמשים רק בדרקונים אדומים מונחריים. הנגיסים של אבי היו נחמדים אבל לא יותר מזה - לגריפונים יש בשר קשה בטקצת - אבל שיא ההפתעה היה הצ'יפס שהיה עשוי מתפוח אדמה פשוט ודגילו כוס הקולה היתה עשויה ברזל דק שהיה חרוט עליה הוביס-קולה והטעם הזכיר מאוד ספרייט. ללא ספק - הכי טעימה היתה הרפרפת של מורגן - לאחר הבים הראשון עלתה הכעת הפתעה גמורה על פניה של מורגן. "היי", אמרה, "זה נהדר! והחלה לטרוף את הרפרפת. אבי ואני טעמנו גם ונדלקנו מייד, אז הזמנו שתי סניט קטנות לעצמנו (עוד ששה זוז). ככפית הארוגה עברה הקופאית לידנו. "אני שמחה שאתם נהנים", "מאוד" אמר אבי. "אחלה רפרפת סבועולסו". "כן, כולם

אוהבים את עין הבוהה". "פווווי!" ירקנו שלושתנו את כל תכולת פינו אל השולחן. "איכסו!" הכרזתי, "אני עומד להקיא את הדרקון שלי!" ברחנו כל עוד נפשנו בנו. לאחר שנרגענו קצת בחוץ קמה מורגן: "גמרנו, בלי עוד התעכבויות מיותרות. אנחנו הולכים, משיגים את הצמח שלי וחוזרים הביתה - בלי אוכל, בלי שתייה ובלי רפרפתו!" קמנו והמשכנו בדרכנו. לאחר זמן מה פינו הסמטאות החשוכות את מקומן לרחובות מרוצפים ומפוארים ("צפון העיר" הסבירה מורגן). רוב האנשים כאן לא טרחו להביט בנו חוץ מילדה אחת שטענה שדרכנו ב"צד שלה" של הרחוב. לבסוף הגענו לבית מפואר מוקף חומה. מורגן ניגשה לגדר האחורית של הבית כדי שלא יראו אותנו. "פה אני צריכה את עזרתכם" אמרה. אבי שלף את חרבו, אני עשיתי שרירים, שנינו הכנו עצמנו נפשית למשימה הקשה, וברקע נשמעה מוסיקת משימה בלתי אפשרית. "אני צריכה סולם גנבים" אמרה מורגן - לקח לנו שני רגעים לקלוט את זה. "מכשפה זקנה ומלאה יבלות שכמותך?" צעק אבי, "סחבת אותנו עד לפה בשביל סולם גנבים?". "קסמי ריחוף ומעוף לא עובדים כאן" הצטרקה מורגן. הייתי מיואש, "בואו נגמור עם זה" אמרתי. אבי ואני עשינו לה סולם גנבים ומורגן טיפסה מעבר לגדר, "חכו לי" אמרה ונעלמה. בחמש הדקות שלקח למורגן, לפי מה

שסיפרה לנו מאוחר יותר, להתחמק מהכלבים, השומרים, שלושת ענקי הסערה, דרקון כחול אחד, ליץ' ברמה הבינונית ושאלת טריוויה קשה במיוחד (אבי לא מאמין לה, אני מכיר אותה יותר טוב) - אנו הספקנו ללמוד מדוע חתולים אינם חיות מחמד בעולם הזה, שהמלים "נו כבר" נשמעות בדיוק כמו המלה "נוקבאאר". שפירושה בשפה המקומית הוא תיאור מועזע למדי של מעשים מגונים באמו של הקורבן, שלילד הקטן ביותר שתפגוש יש את האח הגדול, השעיר והאלים ביותר בעיר ושיש סוסים שמדברים עברית.

מורגן חזרה בדילוג מעל הגדר, היא אחזה כמה זרדים שעליהם היו מספר עלים כתומים. "תודה, לארן" היא קראה כשעברה. "איך עברת מהצד השני?" שאלתי. "לארן, הבן של ראש העיר עזר לי." "למה?" שאלתי אותה. מורגן חייכה ולא ענתה לי. "אז זזים עכשיו" שאל אבי, ידיו היו שרוטות מהחתול ההוא. "כן, חזרה ליער", ענתה המכשפה.

יצאנו מהעיר (לא לפני שאבי לקח עוד כוס של הוביס-קולה מה-McHero) ושמו פעמינו לכיוון היער. השומר בפתח העיר נופף לנו לשלום כשהתרחקנו, והרגשנו שמחים מאוד לעזוב את העולם המוזר הזה. הגענו לעץ. הוא לא היה שם. במקומו היה שם גדם עץ קטן. אני חושב שהתעלפתי, הדבר הבא שאני זוכר

שיחות עם מורגן לה פיי



הדלת בכוחות משותפים, חלפנו כרוח סערה על פני שלושה יסודני אש מופתעים, רצנו במעלה המדרגות ודחפנו בדרכנו למעלה שוליית קוסם מסכן שנפל מאה מטר מטה – ישר אל זרועות יסודן מים שניקה את הבלטות. ליד דלת גדולה שעליה היה שלט שאמר "מעבדה" הכרזתי "זו המעבדה!". "ערן", אמר אבי, "לפעמים אתה מפתיע אותי בגאונותך" מורגן פרצה את הדלת בבעיטה ושלושתנו נכנסנו פנימה.

בתוך המעבדה עמד קוסם בגלימות אדומות שלהבות אש רקומות עליהם. המעבדה עצמה היתה מבלגנת, אבל מכל השטויות שראינו שם גזע עץ האלון שעמד במרכזה משך את עינינו במיוחד. "כלב שוטה!" צעקה מורגן (היא חוזרת לקללות שלמדה בילדותה כשהיא ממש מעוצבנת),



"היכון לטעום את נחת זרועי!", היא הניפה יד לכיוונו ולחשה מספר מלים מהירות. לצורך הבהרה: כבר ראיתי מורגן מטילה את קסם הברק הכפול שלה וזה ממש מרשים, אבל במקום מה שציפיתי, זץ חשמלי קטן חצה את חצי הדרך בינה לבין הקוסם. גם אם זה היה פוגע בו הוא היה מת מצחוק לפני שהיה גיזוק מהשטות הזו. "חה! אני לא יודע מי אתם, אבל אתם בטח יותר מצחיקים מקרקס האלפים" אמר בקול חורקני, "עכשיו תראו כוח אמיתי!" הקוסם הרים את שתי ידיו ולפני שהתכווצנו בפחד הספקנו לראות כדור אש ענקי עף לעברנו.

היה פיצוץ ענק. "אני מתו!" חשבתי פקחתי עיני, ראיתי את מורגן. "לעזאזל אני בגיהנום!" צעקתי. "לא רוצה למות!" המשכתי ליבב, "יש לי עוד דברים לעשות". "ערן", השתיק אותי אבי, "אנחנו לא מתים" בינתיים מורגן תפסה פיקוד. "אאהה", גמגמה קצת ואז הזדקפה וקראה

זה את אבי צורח על מורגן שעמדה המומה לחלוטין (לראשונה מאז שפגשתי אותה, אגב). "זקנה! מיובשת! חסרת כל כישרון באופן אבסולוטי! בת-אלף! הייתי מקלל אותך עוד אבל ערן בטח לא יכניס את מה שיש לי להגיד לך לוויזו!"

מורגן התאוששה (אם כי לא מספיק בכדי להפוך את אבי למלחיה). "חייבים לעקוב אחרי מי שכרת את העץ הזה!" היא אמרה, "הקסם יישאר פעיל רק לעוד ארבע שעות ולאחר מכן נהיה תקועים פה!" הבטתי סביב, ליד העץ היו סימני גרירה מטושטשים, "בואו אחרי" קראתי. מורגן ואבי הלכו אחרי, הגרירה נמשכה עד השביל ושם על החול, היו סימני עגלה עם סוסים. מיהרנו לרוץ בעקבותיהם. "אני מקווה שזה לא רחוק", אמרתי, "אני אסממתי". "זה בסדר", אמרה מורגן תוך כדי ריצה, "הקסם שהעביר אותנו הנה החליש לך אותה כדי שתתאים לאדם מהעולם הזה".

אחרי כעשר דקות בתנועה (שנעו בין ריצה להליכה מהירה) הגענו לבקתה קטנה עשויה מעץ. עשן הסתלסל מהארוכה. "אני מקווה שהם לא שורפים את העץ שלנו" אמר אבי. "אם הם היו שורפים אותו היו רואים את הפיצוץ מהעיר", אמרה מורגן ופרצה את הדלת. בתוך הבקתה קפץ אדם זקן מכסא הנדנדה שלו וזינק לכיוון חרב שהיתה תלויה על הקיר. "לא, אתה לא!" אמר אבי, שלף את חרבו, זינק עליו ושניהם נפלו על הרצפה ברעש גדול. אבי סובב לזקן את היד והצמיד את חרבו לצווארו. "איפה העצים שכרתת היום?" שאלה מורגן בקול זועם. "מכרתי אותם" ענה הזקן, "אני יכול לתת לכם את הכסף". "את כולם? היה שם עץ אלון שמן וזקן, בכיוון העיר. למי מכרת אותו?", "אותו, אותו כרתתי במיוחד לקוסם סלורם, הוא אמר לגביו משהו על שדה קסם חזק, שילם לי שישה זוזים עליו". "שיט", אמרה מורגן, "איפה הוא גר?". "במגדל שבקצה הצפוני של היער" הזקן עבר לתחנונים, "בבקשה, אני אתן לכם הכל רק אל תגעו ביי". "יש לך דרפרת?" שאל אבי.

שעה וחצי מאוחר יותר עמדנו בשעריו של מגדל קוסם גבוה. "ראיתי גדולים יותר" אמרה מורגן, "רק לא בעולם הזה". "סנדפוק בדלת?" הצעתי. מורגן ואבי הסתכלו עלי במבט שאמר "רואים שאין לך ניסיון עם מגדלי קוסמים" שברנו את

בקול סמכותי, "היכנע טיפש, הקסמים שלך חסרי השפעה כנגדנו!" הקוסם קיבל גוון לבן מוזר וזינק אל תוך המראה שלו. ללא התעכבות מיותרת זינקנו שלושתנו אל תוך גזע העץ ונפלנו על רצפת [מודגש] המעלית [סוף-מודגש] הדלת נסגרה מאחורינו. מורגן לחצה על לחצן והתחלנו שוב לנוע, באלכסון. חמש דקות מאוחר יותר ישבו בדירתה של מורגן עם כוס קולה (אבי עם ההוביט-קולה שקנה). "אז איך לעזאזל לא נפגענו?" שאלתי. "אני לא בטוחה", השיבה מורגן, "אבל יש לי רעיון". "נו?" שאלנו אני ואבי. "אני חושבת שבגלל שאכלנו עין של בוהה הפכנו חסינים לקסם למשך זמן מה – אני חושבת שלפחות למשך שבוע".

"מגניבו!" אמרתי, "אז הכל הסתדר בסוף". "כן, והשגתי את העלים הזהובים הדהויים בקצוותיהם". "מה הם עושים בדיוק?" שאל אבי. "מה זאת אומרת למה הם משמשים?" שאלה מורגן, "מוסיפים את זה לתה".

"מה?" קרא אבי. "כן", המשיכה מורגן, "זה גורם לכך שהעוגיות שאתה טובל בו לא יתפוררו". "מכשפה", אמרתי, "בגלל זה לא יכולת לקחת את סנטלארד או גרימריידר, הם יודעים מה זה והם לא יסכימו בחיים להיכנס לעולם המזופת ההוא". "כן" אמרה מורגן, "אבל תודו שהיה כיף". "כיף?" שאלתי, "בטח! ניסו לשדוד אותנו, חתולים התעללו בנו, קוסמים ירו עלינו, כמעט ניתקענו בעולם הפנטזיה המטומטם ביותר שראיתי והכי גרוע, הפסדנו פרק של מסע בין הכוכבים!"

אחר כך, כשמורגן הלכה להכין תה התכופף אבי אלי ולחש "היי אנחנו חסינים לקסם לשבוע נכון?" חיוך זדוני עלה על שפתנו, "מורגן!" קרא אבי...

לוחמים

הדור הבא



טאת: רועי מרשל

מחפשת אחר דם, מחפשת את בשר אויבה, בניגוד לזו העומדת מולה. חרב זו היתה מעודנת ויפה להפליא, הלהב המלוטש היה דק ועמיד, בוקק באור השמש, אבני-חן יקרות היו משובצות בניצב, וסמלי מעמד עיטרו את הידית.

דמות לבושה שחורים אחזה בחרב והיא קדה קידת נימוס ליצור המגודל העומד מולה. הלוחמת היתה משושלת אצולה ועוד בילדותה למדה להתייחס בכבוד

למראית עין, להב גדול מימדים חסר ליטוש או צורה, כלי מוות הבנוי להרג. היצור שאחז בחרב זו ניחן באותן תכונות שהיו מצויות בחרב - אדם פרוץ, ברברי, עצום ונורא. בגדיו היו עשויים עור חיות, שרירי ענק בלטו מכל איברי גופו וצלקות עמוקות היו טבועות על כל גופו. הוא עמד שם, מחכה ליריבו, מול הצומת שהכיר כה טוב. הניצחון והחיים, התבוסה והמוות, החרב השנייה יצאה מכלובה, הנדן,

שניהם נקראו לוחמים. הם שוייכו לאותה אסכולה חברתית, כל אחד מהם הקדיש ימים רבים לפיתוח תורות לחימה, ככל בני-מינם הם דגלו בפילוסופיית חיים אחת - "החרב היא החיים" וגם בעיני האלים, שווים היו בגפש ובמהות. אך הם היו שונים, שונים כשמיים וארץ, חרב הענק נשלפה מנדנה, חרב גסה

ובנימת נימוס לכל בריות העולם. שני הלוחמים נכנסו לעמדות הקרב שלהם, והחלו מחפשים נקודות פירצה בהגנת היריב. עמדת הקרב של הברברי העצום דמתה לזו של דוב - הוא חג מסביב ללוחמת בצעדים איתנים, נוסע את רגליו בקרקע בעוצמה, מניף את חרבו לאוויר ונוהם באיום. הלוחמת השחורה שסבלה מנחיתות בגלל גודלה, ידעה שסיכוייה היחידים לשרוד בקרב הם זריזותה והיכולת הפסיכוגנית המולדת שלה. לעת עתה החליטה שלא להשתמש בכוח המיוחד המצוי בה. היא נכנסה לעמדת הקרב שלה והחלה לנוע כחתול-בר חניני הבוחן את טרפו ומחכה לזמן המתאים לתקוף ולהרוג.

מעגל ההגנה נשבר לבסוף. הברברי התקדם באיטיות לעבר הלוחמת, מניף את חרבו מעל לראשו ומשלח מהלומה אדירה לעבר רגליה. הלוחמת זינקה לאוויר בכדי לחמוק מהמכה, הלהב הענקי חלף במסלול ליד גופה וננעץ בסלע ענקי, שובר אותו לרסיסים. עוד במעופה הצליחה הלוחמת לשלוח הצלפת חרב לעבר כתפו של הברברי - היצור המגודל, שהגנתו התערערה עקב פגיעת חרבו בסלע, לא הספיק לחסום את ההתקפה והחרב שיסעה את בשרו. הברברי שאג בכאב ונסוג לאחור מחזיק בכתפו הפגועה. כף המאזנים החלה נוטה לטובתה של הלוחמת - היא ידעה שהקרב יהיה שלה, לו רק תתכנן את צעדיה הבאים. היא אף החלה לעשות כן, כאשר דבר מוזר מאוד החל להתרחש - דבר שהרס את תקוות הניצחון שקיננה בלבה של הלוחמת.

הברברי נפל על ברכיו ונשא את עיניו השמימה, אז החל לזמר וללחוש משפטים בשפה עתיקה. מלים מועטות נקלטו באוזניה של הלוחמת, מלים שבישרו את אובדנה, גוראק שד-הנשמות, אנא עזור לי, ואתן לך את נשמתה של הלוחמת. פניה של הלוחמת קפאו באחת, כשהאויב החזק ביותר החל מחלחל אל תוך לבה - הפחד. גוראק שד-הנשמות. האגדות סיפרו על שד העונה לשם זה, הוא היה כורת בריתות עם אנשים ניסויים ומקנה להם כוח עילאי ורב-עוצמה, ובתמורה היה מבקש מהם את נשמות קורבנותיהם. רוח שחורה נחה על הברברי, גופו החל

לגדול, שריריו טפחו למימדים עצומים, פניו התעוותו - נהפכים אט אט לפני מפלצת. המפלצת הברברית הסתערה לעבר הלוחמת השחורה, נעה במהירות מדהימה ביחס לגוף כה גדול ומגושם. הלוחמת לא הספיקה להגיב, ולפתע הרגישה כאב עז החולף בה. כעבור רגעים ספורים נוכחה לדעת שידה השמאלית נקטעה, היא נפלה לאדמה אחוזת הלם ועילפון, אך החזיקה את עצמה בהכרה

לוחמים

הדור הבא



ובחיים, בשל סיבה אחת: היא ידעה שלפני מותה עליה לשים קץ גם לחייה של המפלצת הברברית - רק כך נשמתה תגיע לאל לו סגדה כל חייה, ולא לשד-הנשמות גוראק.

הברברי המפלצתי עמד מעליה, חרבו נוספת דם. הוא בחן את עיניה. מחכה שלהבות חייה ייכבו, רק אז יוכל להתחיל בסקס לעילוי נשמתה לשד-הנשמות גוראק. קיימת כת שלימה של כוהנים, הטוענת שהישועה מגיעה לקראת הסוף - מסתבר שהם צודקים. בלהט הקרב, לא יכלה הלוחמת להשתמש ביכולת הפסיכוגנית המולדת שלה, ביצוע המחייב רגעים ארוכים של התרכזות מוחלטת, אך עכשיו ברגעי חייה האחרונים, המציאות אפשרה לה זאת.

היא החלה לאמץ את חשיבתה, מרכזת את מהות קיומה בפגיון הנעוץ במגפה,

משנה את מבנה חומר-היסוד שלו מפלדה לאש, אש המוות. היא נטשה את החרב שבידה, ושלפה את הפגיון ממגפה. במאמץ סופי הסילה אותו לעבר ליבה של המפלצת העומדת מולה - הפגיון התלקח באוויר, ופגע במטרתו, שוקע עמוק בחזהו של המפלצת ושוּרף את ליבו.

הברברי הענק צרח בכאב וזעם ובשארית כוחותיו נטע את חרבו בכוח בלבה של הלוחמת. אז נפל למותו, אכול כאש-התופת. שתי חרבות נחו על האדמה, שלובות זו בזו, קשורות זו לזו, אך כה שונות זו מזו.



איש - הקרב, הדמות הראשונית והבסיסית ביותר במשחקי תפקידים, החלה גוועת בשנים האחרונות, עת הופיע הקסם האלים והבלתי-יאומן בממלכת הדמיון. חרבות מבזיקות באור הרקיע הפכו לשגרה יומיומית, מלחמות כבוד נשכחו ואינם, אנשי-קרבות הנלחמים למען הצדק ולהגנת החלש החלו להיות דבר חסר חשיבות ואף מיותר, ואנשי הפלדה והמתכת נעלמים אט אט מעולם הדמיון. עם כל אלו, החלה דמות הלוחם - הפשוטה והבסיסית מבין כל אנשי-הקרב במשחקי תפקידים - לגווע גם היא; אנשים כבר לא מעוניינים לגלם את דמותם של הלוחמים. הם מבקשים להיות מכשפים רבי-עוצמה, כוהנים מדתות מסתוריות, נוכלים ערמוניים ורבי חן, יצורים שונים ממימדים אפלים - העיקר לא לגלם את ההוא שמסתער לכל קרב, המאמין בכוח הפלדה ומסרב לקבל את הקסם העולה ופורה.

אם נבחן את הבעיה בצורה כוללת, נראה שיש אמת בטיעונים המובאים כנגד הלוחם. הנה רק אחת הדוגמאות המדגישה בבידור את הבעיה שנוצרה בדמות הלוחם: בעוד עושי הכשפים מדשדשים בין עמודי ספריהם, מחפשים בעניין אחר הלחש היעיל ביותר למצב בו הם נתונים - הן מבחינת מקום, יריב, וגורמים אחרים - הלוחם, יכול לרוב רק לרוץ לעבר האויב עם חרב מוגפת באוויר, ולקוות שלמפלצת מולו אין נטייה להאכיל את צאצאיה בלוחמים חסרי כל תוכן ועלילה.

אפשר להביא עוד מספר רב של טענות ודוגמאות, המראים את הנחיתות העצומה הקיימת בדמותו של הלוחם בכל הנוגע למשחק מעניין ומגוון. אך כתבה זו לא באה להשמיץ או לפגוע בדמות הלוחם,

מרכזי, נבחר לבטח ביהירות ובנימוס - הוא יתייחס לכולם בנימוס, אך ניתן יהיה לראות שהוא מאמין שכולם במעמד אחד נמוך ממנו, הרי בו זורם דם אצולה. השלב השני יתמזג יפה עם השלב הראשון, ויווצר סוג של לוחם השונה במקצת משאר לוחמי תבל.

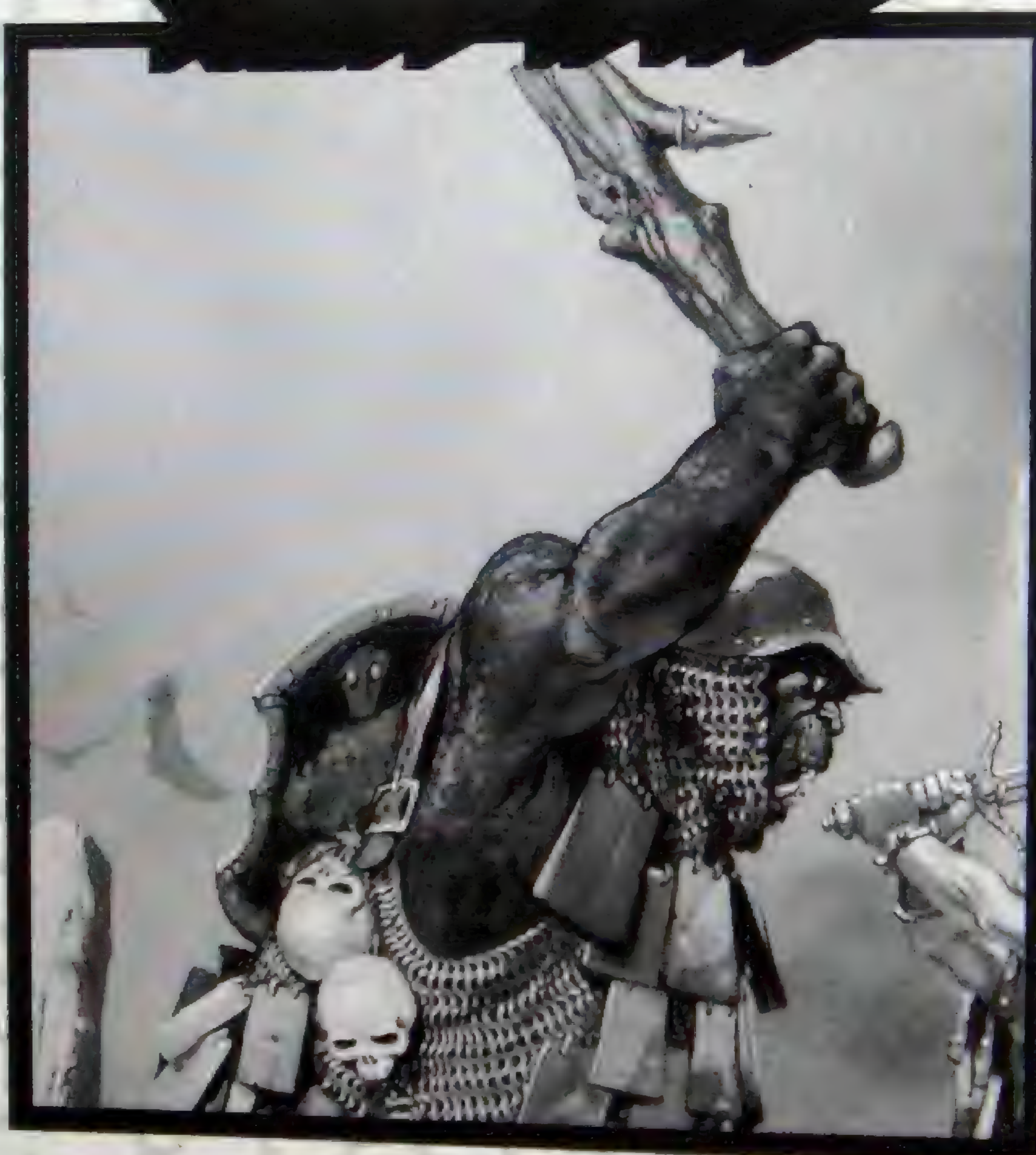
העיקרון האחרון בא בכדי להוסיף צד מיוחד ללוחם, צד שיתאים אותו לעולם הקסם בו הוא קיים. אין פשוט מלבצע את העיקרון האחרון. כל שעליכם לעשות הוא להחליט על היכולת היחודית אך ורק ללוחם שלכם. בסיפור בתחילת הכתבה הבאתי שתי דוגמאות לעיקרון זה - היכולת הפסיכוגנית המולדת של הלוחמת, המאפשר לה לשנות את יסוד החומר של חפץ מסוים, והברברי שנפל לידינו של שד-הנשמות גוראק, דבר המאפשר לו להפוך ליצור רב-עוצמה.

קיימים שלושה חוקים לעיקרון האחרון: 1. היכולת המיוחדת אינה נגזרת של קסם מוכר, כלומר, אין להשתמש בקסם כמו טיל-קסום או יכולת התעופה, עדיף להמציא משהו חדש לחלוטין, הייחודי אך ורק ללוחם שלך. 2. חשוב לזכור להניח מגבלות ליכולת המיוחדת כי אסור שיכולת זו תביא ללוחם עוצמה רבה מדי. ניקח למשל את הברברי: אם היה באפשרותו להפוך למפלצת בכל פעם שירצה בכך, איזון הכוחות בין הדמויות השונות ייהרס לחלוטין, והוא ייהפך קרוב לוודאי לאחד היצורים החזקים בעולם. לכן משתמשים במגבלות קשות במיוחד, ולדוגמה, הברברי יוכל להשתמש ביכולתו פעם בחצי שנה, ולאחר השימוש יכנס הברברי לתרדמה בת שבוע. 3. העיקרון יחול אך ורק על לוחמים המגולמים בידי שחקנים. אם תינתן היכולת לכל לוחמי העולם, יגרום הדבר לערעור מוחלט, ולא יבוד שליטה של השה"ם.

ודבר נוסף ואחרון, אם אחד מאוהבי "הריאליזם המוחלט" במשחקי תפקידים, יטען שאין שמץ של היגיון בלתת לדמות אחת יכולת מסוימת ולדמות אחרת לא, אף על פי ששתיהן אמורות להיות זהות לחלוטין, ענו לו בפשטות, "עולם הדמיון קיים ומשגשג בגלל גיבורים, והייחודיות הנמצאת בכל אחד מהם".

הדמויות במשחקי תפקידים - התכונות. אם נרצה למשל לגלם את הלוחם-ברברי, נבחן אותו מכל ההיבטים הקשורים לתכונותיו (כוח, חוכמה, תבונה, זריזות, כושר ואישיות) ונחליט באילו תכונות להוסיף נקודות ובאילו תכונות לחסר. במקרה של הלוחם-ברברי - שחזק מאוד בשל שריריו הענקים וגודלו, אך אינו זריז בשל אותה סיבה, ושמראהו וצורת התנהגותו אינם כובשים כלל - נוסיף 2

לוחמים הדור הבא



נקודות לכוח ונקודה 1 לכושר, אך נחסר 2 נקודות לזריזות, עוד 2 באישיות, ונקודה 1 בתבונה. כך בודקים כל סוג של לוחם בנתוניו הקשורים לששת התכונות, ומחליטים כמה נקודות להוסיף ולחסר בכל תכונה. חשוב לציין שמספר הנקודות שמחסירים תמיד יהיה גדול ממספר הנקודות שמוסיפים, כי הרי אין סוג של לוחם שמשותווה ללוחם המקורי.

השלב השני מוסיף תפאורה לסוג הלוחם. תחילה קונים נשק וציוד המותאמים לסגנון הלוחם: לוחם-האצולה, למשל, ישתמש לרוב בחרב יקרת-ערך מהאיכות המשובחת ביותר, הוא נוהג ללכת עם ביגוד מהודר, ולעתים קרובות נראה אותו עם כמה משרתים המשתרכים מאחוריו. שנית, מדגישים ומחזקים אופי מסוים שקשור לסוג הלוחם: אם ניקח לדוגמה את לוחם-האצולה ונדגיש בו אופי

הוא באה בכדי להדגים (כפי שנוכחתם בסיפור בתחילת הכתבה) ולהסביר עקרונות בסיסיים, אשר יאפשרו לך לפתח דמות לוחם מעניינת ומלאת גיוון, בלא כל סדר לשהים המנחה אותך, או לעולם בו הלוחם שלך קיים. מעבר לפיתוח אישיות ריאל, ניתן להוסיף שלושה עקרונות אשר יחילו ניסים בדמות הלוחם.

העיקרון הראשון הוא עבר אפל או עבר רודף, העיקרון השני מתייחס למבנה ואופי הלוחם והעיקרון האחרון נוגע ליכולת מיוחדת.

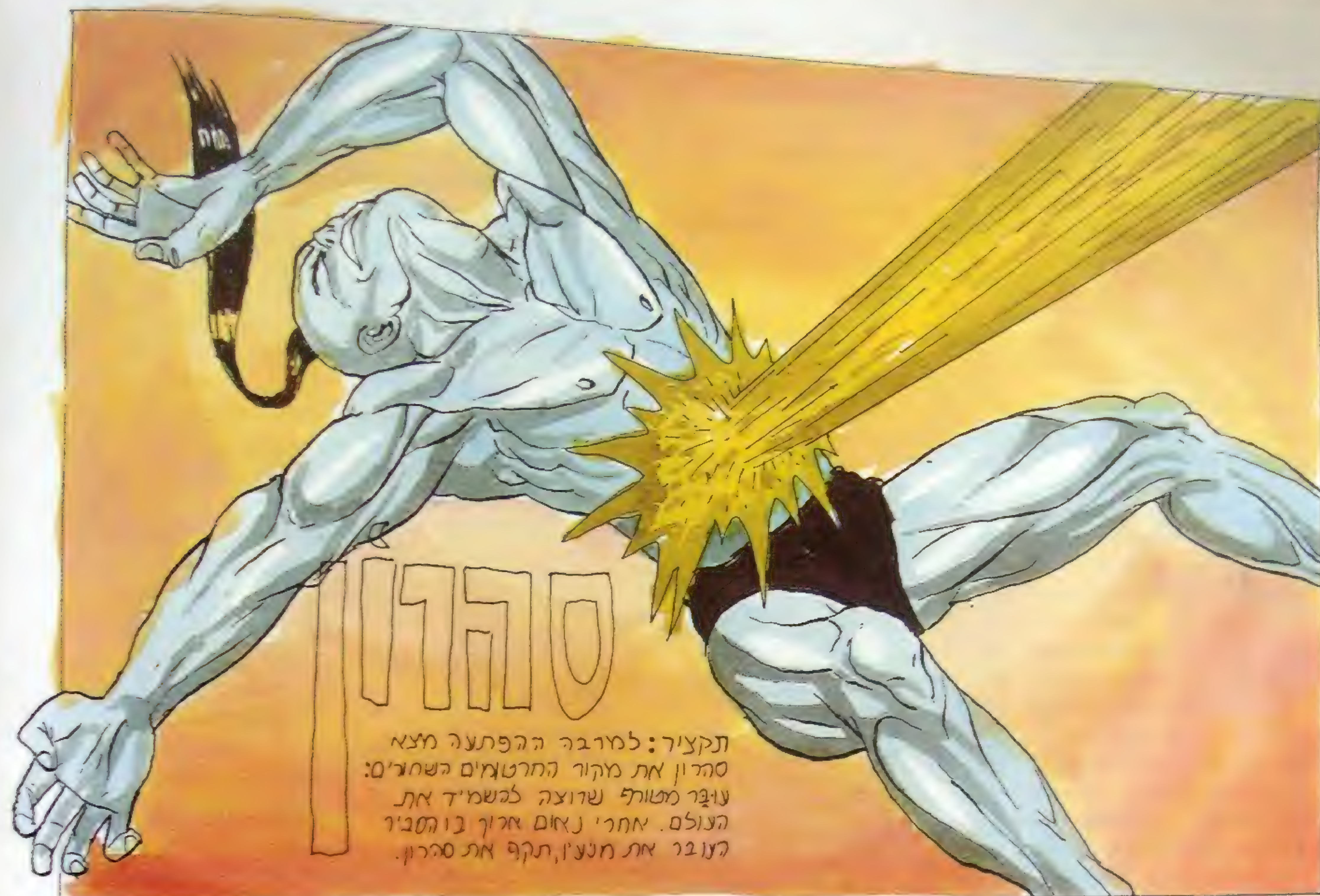
העיקרון הראשון בא כדי להוסיף עלילה ונופך לדמות הלוחם. הבסיס לבניית עבר אפל או עבר רודף הוא פשוט מאוד: חייבים ליצור עבר המשפיע ופוגע בדמות הלוחם, תקרית מסוימת שקרתה ללוחם, הרודפת או פוגעת בו כל הזמן וכו'. הצורה הקלה ביותר לקבל את המסקימום מהעיקרון הראשון, היא לבנות את כל ההיסטוריה של הלוחם מסביב לתקרית המשפיעה על חייו.

לדוגמה, לוחם-נסיך שחיכה לרשת את כס המלוכה מאביו המלך, אך דוכס בעל-השפעה זמם מרד נגד המלך, ולבסוף הצליח להתנקש בחייו. הוא אף ניסה להרוג את בנו של המלך, אך הלוחם-נסיך הצליח לברוח מהמטלכה וכאן מתחיל גילום הלוחם-נסיך בידי שחקן: הדוכס שולח תמיד שליחים מסוגים שונים שינסו להרוג את הלוחם-נסיך, מחשש שיום יבוא והוא יחזור לממלכה, לתבוע את כס המלוכה. חשוב לזכור שכרוב המקרים עדיף ליצור עבר רודף, המשפיע

לרעה ולא לטובה על דמות הלוחם, ובכך לגרום לאתגרים מעניינים וקשים לשחקן המגלם אותו.

העיקרון השני בא בכדי ליצור הבדלים בין לוחם אחד למשנהו. ניתן, במידה מסוימת, להשוות את מבנה ואופי הלוחם, לאסכולות הקסמים של מכשפים: האסכולות הן הדבר הבסיסי ביותר המפריד בין מכשף אחד לאחר וכך גם המקרה בלוחמים, המבנה והאופי של הלוחם צריכים להיות הדבר הראשוני המפריד בין כל לוחם לרעהו.

יש שני שלבים בעזרתם ניתן ליצור מבנה ואופי ללוחם: תחילה בוחרים את סוגו של הלוחם, יש מגוון רחב בבחירה זו - לוחם-ברברי, לוחם-גלדיאטור, לוחם-מוסקטיר, לוחם-אצולה וכו', בכדי לבטא את ההבדל בצורה פיזית ומעשית. ניתן להשתמש בהבדל הבסיסי בין כל



סהרן

תקציר: למרבה ההפתעה מצא סהרן את מקור המרטונים השחורים: עוצר מטורף שרוצה להשמיד את העולם. אחרי נאום ארוך בו הסביר העובר את מניעו, תקף את סהרן.



שלחתי אותך במיוחד בשביל להציל את בני הכוכב הזה, ואתה נבשלת. אתה מבין שבהלל זה כל הכוכב יהרס? עכשיו העובר 'שמיד הכל'!

הגע... אני זוכר אתך!



סהרן, אכזבת אותי





אני יודע, נבשלת.
כל אנשי הכוכב
אבודים.
הכל נהרס...
אבל תבין, כל
הדמיון הזה הופשט
כאילו שחסר לי
משהו, שאני
לא שלם...

ודאי שאתה דובר
אותי. אני חלק
ממך סהרון. אני
שלמתי אותך למשמות
החברותיים השחורים,
אבל אתה נבשלת,
ועכשיו הכל אבוד.
העובר מיסל הכל,
סהרון. איך יכלת
לאכזב כל כך
הרבה אנשים?



אני הייתי חסר סהרון, ועכשיו
אני חוזר, אנחנו נתחבר שנית!



שומו.
שמע"ם!!!

לוח

ל מכירה

- ★ למכירה משחקים ל-PC: גלקטיקה - 90 ש"ח (ללא חוברת הוראות), לוחם הרחוב 2 - 90 ש"ח והסנדק - 40 ש"ח. יניב ושי הירש, 03-9232880 בערב ולא בשבת.
- ★ למכירה/החלפה משחקי PC. גלעד, 08-438192.
- ★ למכירה נינטנדו יד ראשונה עם רובה ומשחק אחד. עדיאל אלקסלסי, 03-9362639 לא בשבת.
- ★ למכירה קלטות לסופר נינטנדו: פארק היוורה, דארקמינג וקרפדות הקרב - וכל זאת ב-250 ש"ח. חגי מזוז, 03-5781877.
- ★ למכירה משחקי מחשב במגוון גדול ובמחיר מצחיק! אסף, 09-5017867.
- ★ למכירה ספר נינטנדו + ג'ויסטיק טוב/רגיל + 2 משחקים. ברק סימן טוב, 09-663628.
- ★ למכירה המשחקים פלאשבק וסינדיקט מקוריים - 35 ש"ח כל אחד. ירון, 03-5401940.
- ★ למכירה משחק הגיים-גיר המומלץ אלדין (כחדש). בועז, 08-349149.
- ★ למכירה המשחק REBEL ASSAULT ל-CD (בארזיה המקורית) במחיר 140 ש"ח בלבד. לירן, 07-375634.
- ★ למכירה משחקים מקוריים: מייקל ג'ורדון - 70 ש"ח, השבולונים - 40 ש"ח, רוביו הוד - 70 ש"ח ועוד רבים אחרים. איציק חורב, 03-800105.
- ★ למכירה 4 משחקים: TFX, MAD DOG, MICROCOSM ומתקפת המורדים. גיא דותן, 03-807175.
- ★ למכירה המשחק דברי ימי קירנדיה בארזיה מקורית, עם חוברת הוראות בעברית ובאנגלית. רועי, 03-6315294.
- ★ למכירה סופר נינטנדו עם כל התוספות ושני משחקים במחיר מבצע של 250 ש"ח בלבד. תומר וקסמן, 09-4351455.
- ★ למכירה משחקים מקוריים חדשים ביותר מהארץ ומחיל. אריאל כהן, 09-904560. בין השעות 16:00-21:00.
- ★ למכירה סופר נינטנדו + כונן + ג'ויסטיקים + 20 משחקים, במצב מצוין. רונן, 09-820371.
- ★ למכירה מחשב 286 + מסך + עכבר + שולחן ומבחר של משחקים בארזיה מקורית, לרגל נסיעה לחו"ל. ארז, 04-858697.
- ★ למכירה המשחק סם ומקס במצב מצוין

- ★ - 90 ש"ח. 04-245240. למכירה משחקים חדשים בארזיה כולל ספרי הדרכה: KGB, פגיון הדמים ודרגון לאיר 3 בהנחה גדולה. גבאי נדב, 09-453674.
- ★ למכירה הערכה הבסיסית של ROLEMASTER, ובנוסף CREATURES & TREASURES בארזיה מקורית ובמצב מעולה - 170 ש"ח. גיא, 03-319633 בערב (לא בשבת).
- ★ למכירה מערכת סופר נינטנדו בסיסית - חדש בארזיה. שחר, 03-6738947.
- ★ למכירה/החלפה המשחק בעקבות אקסקליבר בארזיה מקורית - 70 ש"ח. ערן, 09-973103.
- ★ למכירה משחקים לסופר נינטנדו, המשחקים בין 200 ל-250 ש"ח. גיא דותן, 03-806175.
- ★ למכירה משחק למגה דרייב - LAST BATTLE במחיר 110 ש"ח. כמו כן, משחק טריוויה למחשב במחיר 25 ש"ח. דוביק, 09-446282.
- ★ למכירה וילי ביימיש וסאם ומקס - 70 ש"ח כל אחד. אור כרמי, 03-5700129.
- ★ למכירה בזיל הזול משחקי מחשב ל-XT. כל מי שיתקשר אשלח לו בדואר קטלוג, כל משחק עד 5 ש"ח. יוגב עובד, 03-5362797.
- ★ למכירה המשחקים: סם ומקס, סינדיקט, זיכרון גורלי, יומו של הטניטקל, בודד באפלה ועוד, כל אחד במחיר 20 ש"ח. אסף, 09-501787.
- ★ למכירה XT מהיר במצב מצוין + 2 כוננים + כונן קשיח + מקלדת ומשחקים. עידו פרבמן, 04-512888.
- ★ למכירה המשחק לוחם הרחוב 2 לסופר נינטנדו במחיר נוח. אמיר, 03-6476301.
- ★ למכירה 4 משחקים חדשים למגאסון ו-2 משחקים לנינטנדו. בנוסף מתאם בין מגאסון לנינטנדו בחצי מחיר. עמית אלישע, 03-9673975.
- ★ למכירה מחשב I.B.M PS/1 286 וזכרון MB1, כונן קשיח ועכבר - 2300 ש"ח. תמר, 09-914395.
- ★ למכירה כרטיס של מסך CGA 4 צבעים במחיר 100 ש"ח. יוגב עובד, 03-5362797.
- ★ למכירה משחקים מקוריים בארזיה כולל קודים: אינקה 2, מסע בין כוכבים ויום הדין, כל אחד ב-110 ש"ח. גיא, 04-229090.
- ★ למכירה המשחקים: פארק היוורה, מורטל קומבט, קרונדור וזיכרון גורלי, כל אחד ב-20 ש"ח. אסף, 09-501787.
- ★ למכירה מחשב 286 + AT + כונן קשיח + תוספות. בנוסף המשחקים המקוריים: לארי 6, בסירתו של ד"ר מוח, פרקליטי LA וכוח המשימה. ערן, 08-5500039.
- ★ למכירה המשחק פארק היוורה חדש

- ★ בארזיה מקורית, כולל חוברת הסבר בעברית ב-70 ש"ח. רואי ברזילי, 03-801231 או 03-5590765.
- ★ למכירה גיים-בוי עם כבל לחיבור גיים-בוי נוסף ומשחק במחיר של 350 ש"ח. יוני, 03-5536917.
- ★ למכירה משחקי מחשב מקוריים: DUNE 2 ו-KING QUEST 6 במחיר 100 ש"ח כל אחד. רועי, 02-333694.
- ★ למכירה תוכנת הציר המתקדמת לאונרדו בארזיה מקורית במחיר 110 ש"ח, המשחק תעלומת שרלוק הולמס בארזיה מקורית במחיר 90 ש"ח, המשחק רובין הוד האגדה במחיר 60 ש"ח. יוני, 03-5536917.
- ★ למכירה משחק הרפתקאות AD&D ממוחשב מקורי למחשב IBM. יוני, 03-5536917.
- ★ למכירה מחשב XT, זיכרון פנימי, מסך SVGA, משחקים ועוד, במחיר 700 ש"ח. יניב ליטמן, 09-432765 לא בשבת.
- ★ למכירה משחקים רבים וחדשים: בודד באפלה 2, אולטימה 8 ועוד. שי סולומון, 08-468673.
- ★ למכירה המשחקים המגניבים: האורגים - 90 ש"ח, הטוב הרע והרוקח - 110 ש"ח. מי שיקנה את שני המשחקים יקבל במתנה את המשחק קירנדיה 1 או 2. דרור, 08-432598.
- ★ למכירה משחקים ב-45 ש"ח כל אחד: מורטל קומבט, לוחם הרחוב, הנסיך 2 ועוד רבים. אלעד אביטן, 07-898781 בשעות הערב.
- ★ למכירה משחקים חדשים כמו: בודד באפלה 1 ו-2, לארי 5 ו-6, הרצון לעוצמה, לוחם הרחוב, מורטל קומבט, גבריאלי נייט ועוד רבים וטובים. יוסי או אבי, 04-495774.
- ★ למכירה אינקה 2 - 40 ש"ח, או להחליפו במשחק אחר. עידן ברזילי, 06-334670.
- ★ למכירה כל הטיפים והרמאויות האפשריים למשחק מורטל קומבט במגה דרייב. אלון, 03-6969830 בשעות הערב.
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם המתאים לסלולריות מולטיסיסטם בלבד, 10 משחקים ואקדח לייזר, ג'ויסטיקים ועוד, הכל במחיר 450 ש"ח. צבי, 08-491606.
- ★ למכירה משחקי מחשב חדשים ביותר שעוד לא נראו בארץ בארזיה מקורית. ניתן גם להחלפה. כמו כן, למכירה ג'ויסטיק של מגה דרייב 6 לחצנים, המשחק צבי הנינג'ה למגה דרייב, סוניק 1 ו-2. רועי מאיר, 03-9329284.
- ★ למכירה גובלינים 2 וחוש-חש הבלש בארזיה מקורית, במחיר 50 ש"ח כל אחד. בועז, 09-506634.
- ★ למכירה המשחקים: מלכודת המטמון והמפתחות למארמון בארזיה מקורית.

איש הקרח - 15 ש"ח. כמו כן, מעוניין לקנות את הקודים לאלוף החלל 2. עידן ברזילי, 06-334670.

מעוניינים

- ★ מעוניין במשחק CONFLICT IN THE MIDDLE EAST. בתמורה אתן עזרה במשחקים וקווסטים שונים. אייל נחום, 03-5564062.
- ★ מעוניין להתחבר דרך מודם במהירות 2400 למשחק של 2-4 שחקנים כדי לשחק במשחק DOOM. מי שידע איך להתחבר מוזמן להתקשר. גלעד באומן, 07-518192.
- ★ מעוניין להחליף משחקים מקוריים כמו: פוליס קווסט 4, אינקה 2 וסם ומקס תמורת בודד באפלה 2 או משחקים אחרים. ערן רוט, 08-410224.
- ★ רופא שמפתח משחק רפואי ממוחשב, מעוניין למצוא מתכנת צעיר, רצוי בעל ידע בויזואל בייסיק. ד"ר אביב, 03-5220978.
- ★ מעוניין להחליף משחקים למחשב ולגיים בוי חדשים באריזה. אלון, 03-6761032.
- ★ מעוניין להחליף משחקים חדשים מחייל ג'ניה, 03-5349318.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים במלכודת הפיתוי, איסמן, פרדי פארקס והאמזונס. אלון, 03-6761032.
- ★ מעוניין למכור/להחליף את המשחקים: לארי 6, אינקה 2, רובין הוד, הרצון לעוצמה + חוברת ופתרון. אלעד יוגב, 07-234515.
- ★ מעוניין להתכתב עם בנים/בנות בני 12-14 שמכורים ללוס-ארט ומשחקי מחשב. אור כרמי חיבת ציון 21 ר"ג, 52391.
- ★ מעוניין לקנות ג'וסטיק למגה דרייב. גיל, 08-438444.
- ★ מעוניין לקנות את המשחק איי הדרקון וכמו כן, מעוניין לדעת כיצד מגיעים לרייפל במשחק מורטל קומבט בגרסת PC. אביב, 07-517795.
- ★ מעוניין להחליף את אינקה 2 בתמורה למשחקים חדשים כמו: בודד באפלה, קירנדה, פוליס קווסט ועוד. עידן ברזילי, 06-334670.
- ★ מעוניין להחליף משחקים מכל הסוגים ל-CD ROM. בני, 08-556829.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים: באטמן חור, פרדי פרקס, הרצון 3, אינקה 1, מורטל קומבט ועוד במשחקים כמו: פעולה, קווסטים ומשחקים מצוירים. אלעד ליפשיץ, 03-9340495.
- ★ מעוניין לקנות את המשחקים קינג קווסט 1, 2, 3, 4. עומרי או אסף, 03-5440521.

- ★ מעוניין לעזור בכל משחק שבו נתקעתם - במשחקים חדשים וישנים, עזרה ופתרון מובטח. אריאל כהן, 09-904560.
- ★ מעוניין לקנות את ספר השחקן ואת ספר השה"ם ל-AD&D במצב טוב. כמן כן, מעוניין לקנות את אסופת המפלצות הראשונה. שי סולומון, 03-4684673.

הצילו

- ★ הצילו! לכל האנשים הטובים באשר הם: אנא עזרו לי במשחק סוניק 3. בשלב ליל הקרנבל. מה עושים כשנעלים בתוך המקצפת המסתובבת? בתמורה אתן את כל הקודים למשחק פארק היורה. אלעד, 06-338731.
- ★ הצילו! בדחיפות, אם יש איזה וויז גאון שידע מה עושים בפוליס קווסט 5 ברגע שמגיעים לחללית בפעם הראשונה - שיתקשר אלי דחוף. בתמורה אעזור במשחקים: יומם של הטנטיקל, סם ומקס, מורטל קומבט, פוליס קווסט 4, בודד באפלה 1,2 הילד הויקינגי. תום, 07-371439.
- ★ הצילו! אני תקוע במשחק רצח במיאמי, איך עוברים את הקטע עם האורגן וגלגל המזלות? בועז, 09-506634.
- ★ הצילו! תקוע במשחק אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס באג'יר. איך משיגים כרטיס לכדור פורח? אודי, 03-5226294 (אחה"צ).
- ★ הצילו! זקוק לעזרה דחופה במשחק סיימון הקוסם. בתמורה מוכן לעזור במשחקים: אינדיאנה ג'ונס והגביע הקדוש, נער הנבואה, סם ומקס, במלכודת הפיתוי וביומו של הטנטיקל. יואב רוט, 08-525362.
- ★ הצילו! תקוע במשחק GABRIEL KNIGHT, איך עוברים את השעון בעליית הגג בבית של סבתא? אמיר פילוסוף, 03-9618267.
- ★ הצילו! תקוע נואשות במשחק LANDS OF LORE, בשלבים הראשונים. בתמורה מוכן לעזור במשחק אינקה 2. ערן רוט, 08-410224.
- ★ הצילו! מה עושים בגובלנים 3 אחרי שחוטפים את הנסיך בפעם השנייה? בתמורה אעזור בגובלנים 1 ו-3, באי הקופים, בלארי 6 ועוד. דניאל, 04-5495771.
- ★ הצילו! תקוע במשחק עולם אחר במאגר המים וזקוק לעזרה. דוד, 02-343391.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק LANDS OF LORE - מה עושים כדי לקחת את השיקוי נגד המלך מהאוראקל הדרקוני. כמו כן, במשחק אבודים בזמן - אני לא מצליח לפתוח את התיבה של הקפטן ולא מוצא את האקדה. בתמורה מוכן לעזור במשחקים: חולית 1, פוליס

- קווסט ויומו של הטנטיקל. שי או יניב, 03-9232880 בערב ולא בשבת.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחקים HERO QUEST 4, POLICE QUEST 4 ופגיון הדמים. בתמורה אעזור בקווסטים אחרים. רון, 09-504881 (לא בין 16:00-14:00 ולא אחרי 22:00)
- ★ הצילו! צריך עזרה דחופה במשחק פוליס קווסט, במלון, לאחר שמנצחים את ברימור השני. מורי, 03-9330527.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים הבאים: אולטימה 7, חף מפשע, עין הבוהה 2, האורח השביעי, גובלנים 3. בתמורה אעזור במשחקים חדשים ביותר. אלון, 08-573169.
- ★ הצילו! יש לי בעיה במשחק פגיון הדמים - איך לפעול במוזיאון ולהתקדם במשחק. מתן, 03-5491572 או 03-5403655.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק DRAGON SPHERE. בתמורה אעזור במשחקים שונים אחרים. ירון, 09-546724.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק זרע האופל. מוכן לתת בתמורה טיפים לגובלנים 1 והרפתקה במצולות. אורי, 08-581978.
- ★ הצילו! צריך עזרה במשחק סם ומקס. בתמורה אעזור במשחקים לארי 6, אנדיאנה ג'ונס וסודה של אטלנטיס, קינג קווסט 6 ועוד. דוד או זיו, 09-970812.

משחקי תפקידים

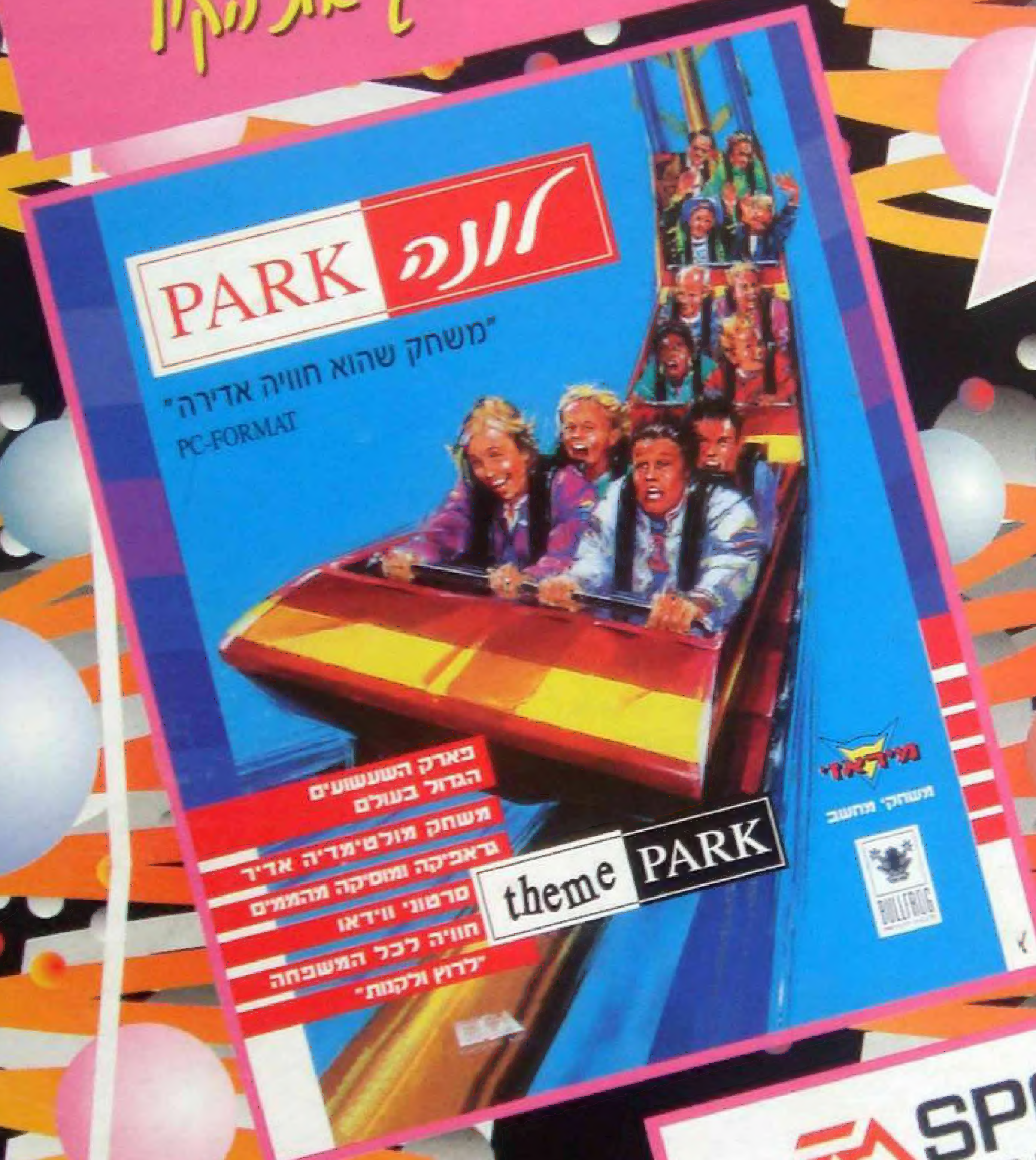
- ★ מעוניין להקים קבוצה של D&D או AD&D באזור הקריות, עם ילדים בגילאים 12-14. שרון כהן, 04-7688080.
- ★ שה"ם מנוסה מעוניין להקים חבורת D&D באזור ראשון לציון בגילאי 11-13, עדיף שחקנים עם ניסיון. רפי, 03-9656801.
- ★ שחקן עם דמויות מחפש חבורה ושה"ם מנוסה של D&D באזור אילת. אביב אייל, 07-376683.



המשחקים שישו אג בקוץ

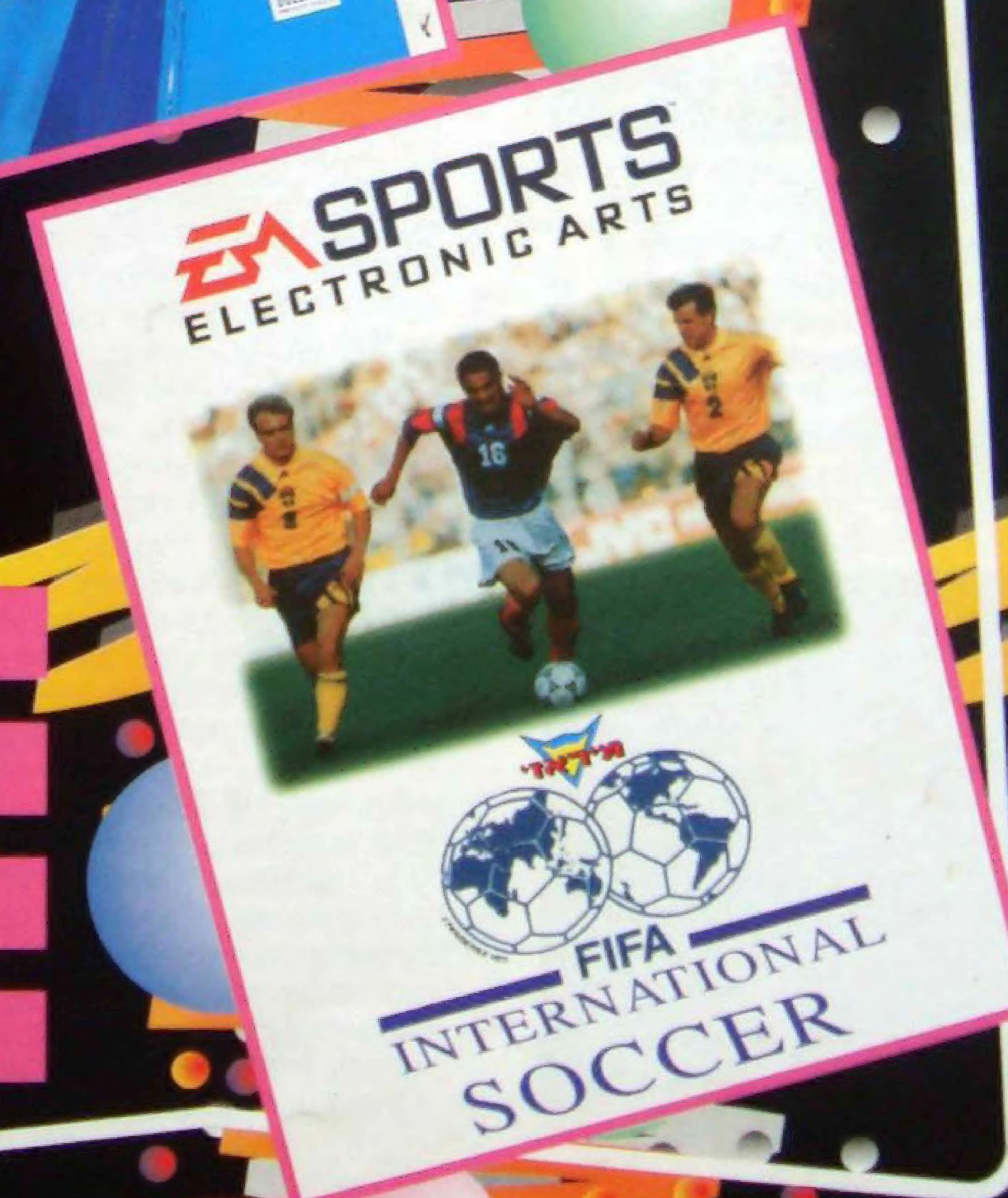
מידאדי

משחקי מחשב



בארק השעשועים
הגדול בעולם
משחק מורפטימדיה אדי
פאניקה ומסיקה מהממים
סרפוני וידאו
חוויה לכל המשפחה
ידוע ונקות

theme PARK



מיראז' משחקי מחשב

אלנבי 76 תל אביב

טל: 03 5105764

להשיג בחנויות המובחרות

אילן רועה: עיצוב גרפי